PEŁNEWERSJE **Ishar 2: Messengers of Doom** Deus PL

SIERPIEŃ 1999 CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



HITNUMERU

Dungeon Keeper 2 PL 18

TA: Kingdoms 24

WERSJADEMO

Warhammer 40K: The Rites of War
Re-Volt
Star Trek: Starfleet Command
Star Wars Episode I

TEMATNUMERU

Kroniki RPG 76


ISSN 1427-0307
08
9 771427 030901

PODWÓJNY ODLOT

ODLOTOWA GRA - ODLOTOWA CENA

DESCENT™ 3

79 ZŁ

2 CD



Descent powraca, by znów powalić Cię na kolana niesamowitą akcją, szalonymi rajdami i cudowną grafiką. Takich emocji i doznań nie da Ci żadna inna gra, ale to już wiesz jeśli znasz poprzednie części Descenta.

Descent 3 to:

- zabójcza akcja w środowisku 3D, która daje Ci pełną swobodę ruchu we wszystkich kierunkach - 360° RZĄDZI!
- grafika i efekty świetlne powalające na kolana (nawet największych twardzieli ;)
- 2 płyty CD zawierające olbrzymi świat podziemnych korytarzy oraz po raz pierwszy przepiękne naziemne krajobrazy,
- zupełnie nowy engine Fusion™ prezentujący świat z wiernością i prędkością jakiej dotąd nie znałeś. Wreszcie wszystkie prawa fizyki obowiązują również w grze komputerowej.
- profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt,
- szokująco niska cena 79 złotych! Pamiętaj - nie zawsze najlepsze musi być najdroższe !

Piękny, szalony, szybki i niesamowicie wciągający - taki jest Descent 3. Będziesz mógł go zasmakować już pod koniec września!



69 złotych

AIRLINE TYCOON

Ogólnopolska premiera 11 września

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.
Promocyjne rozpoczęcie sprzedaży:
- EMPIK MEGASTORE Warszawa, rondo de Gaulle'a
- EXTRAPOLE, Centrum Handlowe w Jankach
Odwiedź te sklepy 11 lub 12 września i zapytaj o niesamowitą promocję gry Airline Tycoon!
Szczegóły za miesiąc.

Ta gra jest inna niż wszystkie! Dzięki niej będziesz mógł się zagłębić w świat wielkich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży! W polskiej wersji występują znani polscy aktorzy: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński.

Jeśli masz poczucie humoru i lubisz gry zmuszające do myślenia gwarantujemy, że jest to gra idealna dla Ciebie - zwłaszcza, że kosztuje tylko 69 zł







Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt				Biuro handlowe
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71



Daj się porwać Grafice w Wymiarze Creative dimension,

Live! the experience!

the Live! experience!

Nowa karta 3D Graphics Blaster Riva TNT2™ Ultra wykorzystuje najnowsze techniki graficzne, dając grającym niezapomniane wrażenia. 32 MB pamięci gwarantują niezrównany realizm grafiki przy rozdzielczości sięgającej niewiarygodnego poziomu 2048 x 1536. Zwiekszona częstotliwość wyświetlania ramek umożliwia szybszą i bardziej płynną grę. Jeżeli chcecie wydobyć ze swej grafiki wszystkie jej walory, zapraszamy do naszego wymiaru Craetive dimension. Gry naprawdę was porwą..i nie pozwolą wam odejść. Po wiecej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW

Karta 3D Blaster Riva TNT2™ Ultra oferuje:

- 32 MB pamięci SDRAM i układ RAMDAC 300MHz
- Zdumiewającą rozdzielczość maksymalną 2048 x 1536
- Szybłą, 128-bitową architekturę pamięci z potokiem Twin Texel
- Rewolucyjny zestaw ukłdów scalonych TNT2™ firmy nVidia.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16, Bezpłatna infolinia 008003531229

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. tel. +71 32 40 600; Action Sp.zo.o. tel:(+22 877 06 12); ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computer SA (tel. +71 347 58 00).

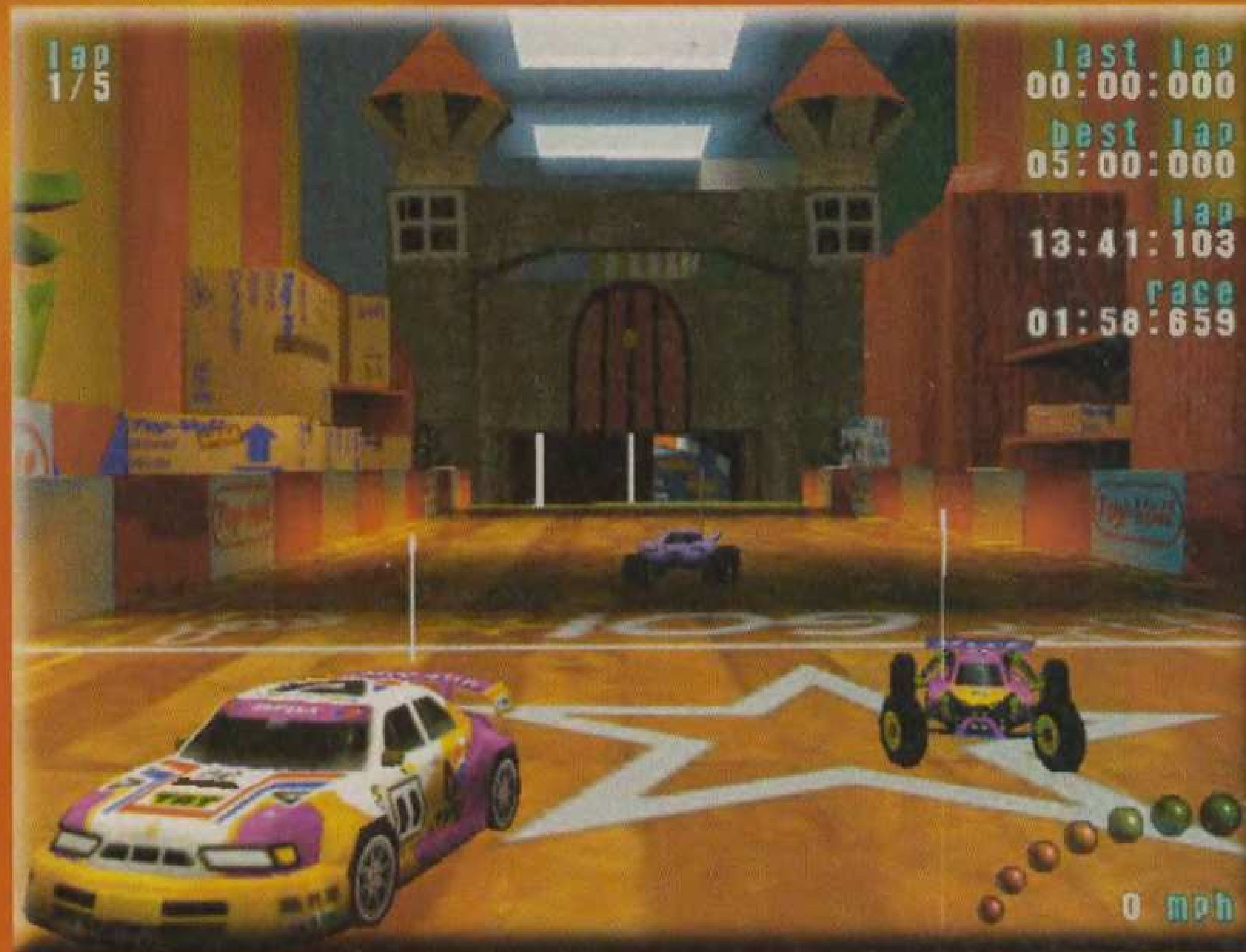
Sound Cards **Graphics Cards** **Speakers** **PC-DVD** **Video**



Warhammer 40,000: The Rites of War

Trzecia strategia rozgrywająca się w świecie Warhammera 40K. Wykorzystano w niej engine z Panzer General II, jednostki będą zdobywały doświadczenie, nowe umiejętności, ale także... znajdą artefakty, w których drzemią potężne moce.

P200, 64 MB RAM, DX6



Re-Volt

Zwariowane wyścigi samochodzików kierowanych falami radiowymi, zaprojektowane przez firmę do tej pory zajmującą się zabawkami dla dzieci. Liczne power-upy, duży wybór broni oraz prawie 30 typów samochodów i 14 tras do wyboru.

P200, 32 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

PEŁNEWERSJE

Ishar 2: Messengers of Doom



W drugiej części wspaniałego cyklu RGP ratujemy świat przed syndykatem handlarzy rozprowadzających środek zmieniający ludzki umysł. Do Ishar 2 można przenieść swoją doświadczoną drużynę z części pierwszej, zamieszczonej na CD w ubiegłym miesiącu.

286, DOS

Deus PL



Zlokalizowany sequel Robinson's Requiem. Dopracowany realizm: ubiór nieodpowiedni do pogody może być przyczyną choroby, niezaleczona rana jątrzy się, długotrwały głód prowadzi do śmierci. Gracz przybywa na planetę, na której roi się od czarnych charakterów.

486DX33, 8 MB RAM, DOS

Fighting Steel
Jako dowódca okrętu (lub ich grupy), gracz toczy w czasie rzeczywistym bitwy z okresu II wojny światowej.
P133, 64 MB RAM, DX6

Gromada
Obce siły przejęły kontrolę nad planetą Gromada.
P166, 16 MB RAM, DX6

Hard Trucks
Zawody kierowców ciężarówek.
P133, 16 MB RAM, DX6

Independence War: Deluxe Edition
Wersja deluxe gry IWar z nową kampanią – Defiance.
P166, 16 MB RAM, DX6

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge
Symulacja gry w golfa.
P166, 32 MB RAM, DX6

Microsoft Pandora's Box
Bogaty zbiór gier logicznych.
P100, 16 MB RAM, DX6

Rage of Mages II: Necromancer
Połączenie najlepszych elementów RTS i RPG.
P166, 32 MB RAM, DX6

Storm
Gracz osłania z powietrza pluton czołgów.
P200, 32 MB RAM, DX6

Thrust, Twist'n Turn
Futurystyczne wyścigi 3D z atrakcjami.
P166, 16 MB RAM, DX6

Tunguska
Gracz odkrywa tajemnicę zamku.
P133, 32 MB RAM, DX6

X – Beyond the Frontier
Walka i handel w przestrzeni kosmicznej.
P100, 16 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

Steel Panthers: World War II
Dodatek do gier Steel Panthers II i III.
486DX66, 16 MB RAM, DOS

Digital Orchestrator Pro
Profesjonalny program do tworzenia muzyki.
486DX66, 8 MB RAM, WIN

Prawo Jazdy 2000
Nowa edycja programu do nauki reguł jazdy.
486DX, 16 MB RAM, WIN

Kącik Diablo
Cztery prezentacje z gry Diablo II, informacje oraz konkurs.

Kącik MTG
Wersja offline strony internetowej http://magic.gambler.com.pl.

Kącik Pilotów Wirtualnych
Dodatki firmy Games Tool Technologies do różnych symulatorów.



Star Trek: Starfleet Command

Gratka dla Trekkies o orientacji strategiczno–symulacyjnej. Gracz wciela się w dowódcę statku, wybierając dowolną stronę (Federację, Klingonów, Romulan lub inną).

Czeka na niego wiele statków, broni i cały świat Star Treka.

P200, 32 MB RAM, DX6



Star Wars: Episode I - Phantom Menace &Racer

Dwie gry oparte na pierwszym epizodzie „Gwiezdnych Wojen". Phantom Menace to mieszanina przygodówki, TPP i gry akcji oraz – streszczenie filmu. Racer to wyścigi z prędkością 750 km/h.

P200, 32 MB RAM, DX6, A3D

Kącik Sportowy

Autorzy materiałów: Paweł Bernatek, Maciek von dem Zimniol, Marek i Mariusz Wojdyła oraz Radek Majewski.

Kącik Techniczny

Zestaw sterowników dla kości firmy NVIDIA, prezentacja możliwości układu G400.

Patche

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast v1.3.5512, F-22 Lightning 3, Half–Life v1.0.1.0, Machines v1.15, Malkari v1.1, NASCAR Craftsman Trucks Racing v1.1, Requiem: Avenging Angel v1.2, SimCity 3000 – Building Architect Tool, Sports Car GT v1.551, StarSiege: Tribes v1.5, Star Wars: Rogue Squadron v1.00.01, The Settlers III v1.36, Warzone 2100 v1.04, X-Wing Alliance v2.02.

Kilka porad

Prezentowana w tym numerze pełna wersja gry Ishar 2 była tworzona z myślą o DOS-ie, przed jej uruchomieniem należy więc zrestartować komputer w trybie MS-DOS. Deus PL dostosowany jest już do pracy w środowisku Windows. Obie gry wykorzystują kartę Sound Blaster (dla Ishara 2 karta musi być prawidłowo skonfigurowana pod DOS). Instrukcje gier umieszczone są na krążku w katalogu MANUALS. Na stronie 35 Gamblera znajdziecie kody, które należy wpisać w grze Ishar 2, gdy program o nie poprosi (jest to zabezpieczenie przed kopiowaniem). Grę uruchamia się za pomocą pliku START.EXE lub, jeśli macie szybki komputer, START2.EXE.

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (publikowaliśmy je w Kąciku Technicznym w ubiegłym miesiącu).
W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.
UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKSPROGRAMÓW

WYRÓŻNIENIE · WYRÓŻNIENIE · GRA MIESIĄCA · WYRÓŻNIENIE

KARTYZRĘKAWA



Niewiele pisało się o Dungeon Keeper 2 PL przed premierą, więc jego pojawienie się było swego rodzaju zaskoczeniem. O tym, czy program wydany znienacka i nieco odchudzony stanie się hitem, pisze Jacek Ilczuk.

18





BLER



„Might & Magic VII stawia przed graczem znacznie poważniejsze wyzwania niż poprzednie części cyklu" – stwierdza Jacek Piekara. Kolejna część serii otrzymała, zgodnie z tradycją, tytuł gry miesiąca.

21

Matrox Millennium G400 DualHead to jedna z pierwszych kart graficznych nowej generacji. Co potrafi, jakie narzuca stanardy i co to jest environmental mapped bump mapping – donosi Paweł Pilarczyk.

69

Niezbyt długo czekaliśmy na kolejną część przygód w Świecie Dysku, Discworld Noir różni się jednak znacznie od poprzedniczek. „Grafika nie jest tu typowo kreskówkowa. W dalszym ciągu jest rysowana, lecz klimat ma zdecydowanie inny" – pisze Frogger, zachwycając się nową grą przygodową GT Interactive. Wyróżnienie.

28

Ach, te ogórki

Dylemat autora, który nie ma o czym pisać, niczym jest wobec dylematu autora, który tematów ma aż za dużo. Oto bowiem bulgotanie w branżowym bagienku staje się coraz głośniejsze i coraz więcej pojawia się zagadnień, które trzeba by przedstawić i opisać. A o czym się powinno pisać? O rzeczach ważnych, oczywiście.

Tymczasem są wakacje. Ponura pora, gdy każdy tekst musi się zaczynać od słów „mamy więc sezon ogórkowy". A potem powinno się napisać coś lekkiego, łatwego. Przyjemne takie pisanie nie jest. Ale nikt nie obiecywał, że będzie łatwo.

Mamy więc sezon ogórkowy i tematów na wstępniak brakuje. Nic się nie dzieje. Kanikuła. Dlatego tym razem rozważymy Problem Roku 2000, wdzięcznie nazwany także „pluskwą milenijną". Mam w związku z tym trzy spostrzeżenia.

Po pierwsze, problem obnaża kulisy rzekomo dynamicznie rozwijającej się komputeryzacji. Wmawia nam się obraz systemów coraz nowocześniejszych, programów coraz nowszych, generacji zmieniających się co dwa lata. A jednak okazuje się, że tam, gdzie naprawdę liczy się niezawodność, funkcjonują jeszcze programy z lat 70., na przykład napisane w języku Cobol bankowe bazy danych. Tam, gdzie liczy się cena, wciąż instaluje się chipy, których twórcą jest zacny Sir Sinclair. Tak, tak, kość Z80 można znaleźć w zaskakujących miejscach. I pisząc „zaskakujące miejsca", nie mam na myśli tylko Game Boya.

Refleksja druga – „marketing". To jest sztuka! Sztuka robienia ludziom wody z mózgu. Kiedy widzę te reklamy komputerów „odpornych na problem roku 2000", śmiech mnie ogarnia. Wszak jest to problem programowy, zaś sprzętowe ograniczenia zostały usunięte już kilka lat temu! Nic więc dziwnego, że osobom wyczulonym na reklamową propagandę chwyty te dają wiele do myślenia. A później pojawiają się głosy – nawet na łamach Gamblera, że (nie mogę sobie odmówić tego sformułowania) „milenijna pluskwa" jest wyssana z palca.

Trzecie moje spostrzeżenie dotyczy naszego kraju. W końcu lat 80. opowiadano niskich lotów dowcip o tym, że AIDS, choroba XX wieku, nie dotknie tylko dwóch państw: Japonii i Polski. Japonii, bo już jest w wieku XXI, zaś Polski – bo jeszcze jest w XIX.

To co było żartem, teraz staje się rzeczywistością. Czytam, że w Wielkiej Brytanii obawiają się kilkuset przypadków śmierci pacjentów, którym 1 stycznia 2000 roku ogłupiałe automatyczne systemy dozowania leków zaordynują, brzydko mówiąc, „złoty strzał". Tymczasem w polskich szpitalach skacowany lekarz naślini kopiowy ołówek i spokojnie wyliczy stosowną dawkę. No, chyba żeby się z przepicia omylił.

Na tym skończę swoje ogórkowe przemyślenia. Mam nadzieję, że ludzkość jakoś sobie poradzi. Niemniej uprzedzam, nie od rzeczy byłoby zgromadzić zapas koców i parę kartonów konserw. Nie maleje bowiem ryzyko, iż Rosja (albo inne mocarstwo atomowe, na przykład Kazachstan) uczci 1 stycznia 2000 roku wystrzeleniem w niebo dziesiątek rakiet międzykontynentalnych, zaopatrzonych w cokolwiek przestarzałe chipy. I będziemy mieli takiego Fallouta 3, jaki się nikomu nie marzył.

Alex

PS Na stronie 50 wyjaśniamy sprawę publikacji tekstu „Agencja" w poprzednim numerze Gamblera.

Z kraju

CD Projekt przygotowuje kilka gier w wersji polskiej. 11 września ukaże się Airline Tycoon (69 zł). Premiera będzie szczególnie eksponowana w dwóch sklepach: EMPiK-u Megastore w Warszawie i salonie Extrapole (na terenie nowego hipermarketu Geant w Jankach k. Warszawy). Od 11 do 12 września odbędzie się tam specjalna akcja promocyjna Airline Tycoon. Postaciom w grze użyczą głosu: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński. W ostatnim tygodniu września odbędzie się premiera gry Descent 3. W lokalizacji tego produktu również wezmą udział profesjonalni aktorzy (ich nazwiska nie są jeszcze znane). Kontynuacja znanej serii ma kosztować 79 zł (2 płyty CD-ROM).

• • •

Coda wyda dwie przygodówki w pełni spolszczone. Simon the Sorcerer 2 (29, 95 zł) ukaże się w sierpniu, Flojd (oryg. The Feeble Files; 69 zł) – w październiku. W dubbingu obu gier mają wziąć udział znani polscy aktorzy.

• • •

Lipcowy numer miesięcznika **PC Games CD** był ostatnim, jaki trafił do rąk graczy. Pod koniec czerwca wydawca niespodziewanie podjął decyzję o wstrzymaniu na czas nieokreślony wydawania pisma, co w praktyce oznacza zniknięcie tytułu z rynku.

• • •

Gra Mortyr nie ukazała się 20 lipca, jak zapowiadała firma Mirage. Kolejny termin to koniec lipca, nic jednak nie wskazuje na to, aby miał być dotrzymany. Autorzy prowadzą rozmowy z potencjalnymi wydawcami gry na Zachodzie – z tego powodu termin jest przesuwany – i cyzelują szczegóły.

Z zagranicy

Jednemu z pracowników firmy **Origin** zostały przedstawione dowody, że sprzedawał złoto i budynki z Ultimy On-Line, znacznie się przy tym bogacąc. Zarząd firmy natychmiast zwolnił go i podziękował graczom, którzy donieśli o nagannych praktykach pracownika.

• • •

Mindscape wydał grę przygodową 3D na motywach opery Ryszarda Wagnera – Pierścień Nibelungów. Muzykę w grze wykonuje Wiedeńska Orkiestra Symfoniczna pod dyrekcją sir Georga Soltiego.

Procenty ze znajomymi cd.

W numerze 6/99 w rubryce Rynek wydrukowaliśmy tekst Dariusza J. Michalskiego o sposobach wpływania dystrybutorów na recenzentów gier. Poniżej publikujemy list Marcina Turskiego, będący odpowiedzią na ten artykuł.

Warszawa, 31.05.1999 r.

Szanowny Panie Redaktorze

U większości młodych czytelników Gamblera pojęcie wstępniak nie wywołuje żadnych skojarzeń. Dla Pana i dla mnie to jednak jakieś wspomnienie. Jeden z dawnych kabaretów studenckich (pamięć moja ma duże luki i nie pamiętam, niestety, który) śpiewał piosenkę o prowokatorze, który między innymi: „pisuje i drukuje w prasie teksty, od których już z daleka czujesz swąd. Ktoś w końcu nie wytrzyma, zareaguje i popełni błąd" – cytat z pamięci, więc niedokładny – przepraszam autorów. Ale – niech tam. Zareaguję i popełnię błąd. Na marginesie, jest mi przykro Sir, że to właśnie Pan. A podobno światłe pióro to nie sługa (jak serce).

No, ale do rzeczy. Spróbuję szkolną metodą „rozebrać" tekst i odpowiedzieć na niego krok po kroku. Zaczyna Pan od tego, że niewiele nas (dystrybutorów) łączy z graczami. Rzeczywiście – poza grami – niewiele. Rozwijając Pańską myśl, spieszę donieść, że Pańską gazetę z czytelnikami łączą też tylko gry – czyli jak to jest naprawdę?

Zaraz potem wprowadza Pan do gry pojęcie świństwo, w odniesieniu do oceny wystawianej przez „redaktorów". Od razu wytłumaczę cudzysłów. Wie Pan doskonale, że większość opisujących gry to hobbyści, gracze nie mający wiele wspólnego z profesjonalnymi dziennikarzami. Oceny wystawiane przez gazety są wyłącznie odzwierciedleniem indywidualnych gustów. Jakże często słyszymy odpowiedź: „to nie pismo X, to redaktor Y". No a profesjonalizm – ojej. Literówki, błędy językowe, nadinterpretacja niejasności językowych, często – delikatnie mówiąc – kolokwializmy, opisy wyssane z palca itd. Piszę o całej prasie, chociaż statystyka jest różna dla różnych tytułów. A wracając do świństwa – chciałem zapytać, czy ktoś to ode mnie usłyszał? Idźmy dalej: **„Moja gra jest najlepsza"** – a pewnie, że jest. Panie Redaktorze – świat komercyjny jest tak skonstruowany. Albo przekonasz adwersarzy, że jesteś mistrzem świata, albo już Cię nie ma. I możemy się na to nie godzić, ale świat nie jest idealny. A **święta racja** – czy wie Pan, ilu jest świętych?

Testy na miejscu i beta – tematy powiązane ze sobą. Po pierwsze, często jest to beta i chcecie ją oglądać. I taka jest zasada rynku. Opisy w gazetach powinny nosić znamię betatestu. I tyle. Jeśli zaś chodzi o **„na miejscu"**, to powód zna Pan doskonale – najczęściej prasa jest źródłem „wycieku" wersji beta na czarny rynek i zakaz wydawania prasie wersji beta jest tylko efektem działania „profesjonalnych" kolegów z Pańskiej branży. W ogóle pojęcie prawa autorskiego jest obce większości redakcji w Polsce. Potrzebne przykłady – ależ bardzo proszę, z ostatnich dni: Quake III na coverach, plakaty i exlusive produktów Lucasa, opisy gier nie wydanych (Tonic Trouble) – jeszcze, czy wystarczy? No i warunki pracy, na które tak Pan narzeka. Oj, biedny recenzent, musi ocenić... Nie, nie musi oceniać, może zmienić pracę. Nie musi też być uprzejmy. Aczkolwiek widziałem kilku dziennikarzy „na wyjeździe" – gdzieś TAM, w Activison, GT, E^3 – tempo rozdawania uśmiechów, uprzejmości i zabiegów o cokolwiek było zadziwiające. Widać macie Panowie swoją własną wersję – na eksport.

Co słychać w sprawie gry priorytetowej? Komentarz krótki – gier bez priorytetu staramy się nie wydawać, tak jak Pan stara się nie pisać artykułów z relacją „Ciekawe opisy przyrody w Nad Niemnem". A **co słychać** – zgoda, nie będziemy się dopytywać, czy coś jeszcze jest potrzebne, żeby opis był pełny.

Chciałbym przeczytać – chciałbym, bo jak uczy doświadczenie, na ogół recenzja zawiera wiele niekonkretnych myśli, zebranych przypadkowo, często niespójnych ze sobą logicznie (uderzająca grafika o niskim poziomie albo fabuła jest wciągająca tak, że w grze nic się nie dzieje, jest 1000 lat więcej, 30 nowych jednostek, typów sprawowania władzy, świetna grafika – ogólnie nic nowego). Chciałbym przeczytać (tym bardziej, jeśli redaktor robi to nie za często) i pomóc. Wiadomo, że z korzyścią dla mojej gry, ale też i dla podpisanego autora.

Wszyscy i porównanie z innymi – co do ocen z innych gazet, nie bardzo jest odniesienie, inne skale ocen, sposób oceniania. Jednak wewnątrz gazety/tytułu domagałbym się unifikacji. I to niezależnej od recenzenta. Niech ocenią czytelnicy–gracze. W tym samym numerze Gambler ocenia 2 strategie, dając im tę samą liczbę punktów, podczas gdy gry NA PEWNO są innej jakości (nie podaję tytułów – uważny czytelnik będzie wiedział, o co chodzi). **Czy nie dałoby się** – zgadzam się, proceder obrzydliwy, nie stosuję. Ot, chociażby przez chęć pozostania w zgodzie z prawem.

Chciałbym, aby grę recenzował – chciałbym, ponieważ recenzje są nierówne, recenzenci mają większe lub mniejsze doświadczenie (o czym sam Pan pisze). Każdy z nas chce korzystać z usług fachowców, eksperymenty prasowe spychając daleko od siebie. Punkty 10 i 11 pomijam, bo chyba (z całym szacunkiem) niczego nie wnoszą. No i końcówka. Chciałbym zapytać, jakiej gry nie chcieliśmy dać za karę oraz ile produktów (procentowo, bo to procenty są tematem dysputy) otrzymujecie od nas, a ile od wydawców? Bardzo ciekawe. **Skala się kończy** – a owszem. Ponieważ gry zmieniły się w ciągu ostatnich kilku lat, produktów złych

9 NA 10 WYPADKÓW RAJDOWYCH KOŃCZY SIĘ SKRĘCENIEM KARKU

właściwie już nie ma, technologicznie są w zasadzie bez zarzutów. A Panowie cały czas z tą samą linijką w dłoni. No to jak się ma nie skończyć skala? Zamknięcie nawiasu, czyli powrót do wstępniaka.

Jeśli mieliśmy zacząć dyskusję – to tak się stało. Prosiłbym jednak na przyszłość o większą precyzję sformułowań (uwaga, dotyczy również opisów gier). Główne przesłanie to – jak sądzę – próba obrony górnolotnej wolności słowa. Odpowiem przewrotnie – a piszcie, co tam chcecie. Ale wolność słowa to również odpowiedzialność za słowo. A ponieważ większość pism poświęconych grom komputerowym przeistacza się w sprzedawców gier (gra Abrams za 12,90 zł i za darmo Gambler), to z dość dużym prawdopodobieństwem staniemy się dla siebie konkurencją, z którą współpraca nie zawsze układa się najlepiej.

Z poważaniem

Marcin Turski, prezes Zarządu LiComp-EMPiK-Multimedia

Od redaktora

Na wstępie chciałbym wyrazić zdziwienie, że to właśnie Pan odezwał się w tej sprawie. W moim prywatnym rankingu firm stosujących naciski, L.E.M. jest na jednym z ostatnich miejsc, a jeśli – czyni to w miarę subtelnie. Skoro jednak poczuł się Pan wywołany do tablicy, ja czuję się zobowiązany do odpowiedzi. Przynajmniej na najpoważniejsze zarzuty.

Zgadzam się, że większość autorów to hobbyści–amatorzy. Nie zwalnia ich to jednak od kierowania się etyką zawodu, w którym pracują. A etyka w moim rozumieniu nakłada na recenzenta obowiązek wyrobienia sobie sądu o danym produkcie wedle swej najlepszej woli i podzielenie się nim z czytelnikami, którzy są potencjalnymi nabywcami produktu. Nie wyklucza to wzięcia pod uwagę zdania dystrybutora, o ile jest on jednym z wielu źródeł opinii i nie stara się swojej oceny za wszelką cenę przeforsować, co zresztą zaznaczyłem w tekście.

Tyle teoria. W praktyce okazuje się, że jedna firma przysyła do oceny grę celowo zabugowaną (bo piraci), inna jako pełną wersję prezentuje wczesną betę (a potem żąda wycofania tekstu, którą to prośbę spełniliśmy, bo nie zwykliśmy recenzować wersji niepełnych). Jeszcze inna prosiła, by jej grę recenzował autor X, po czym okazało się, że autor X pracuje właśnie nad lokalizacją tej gry.

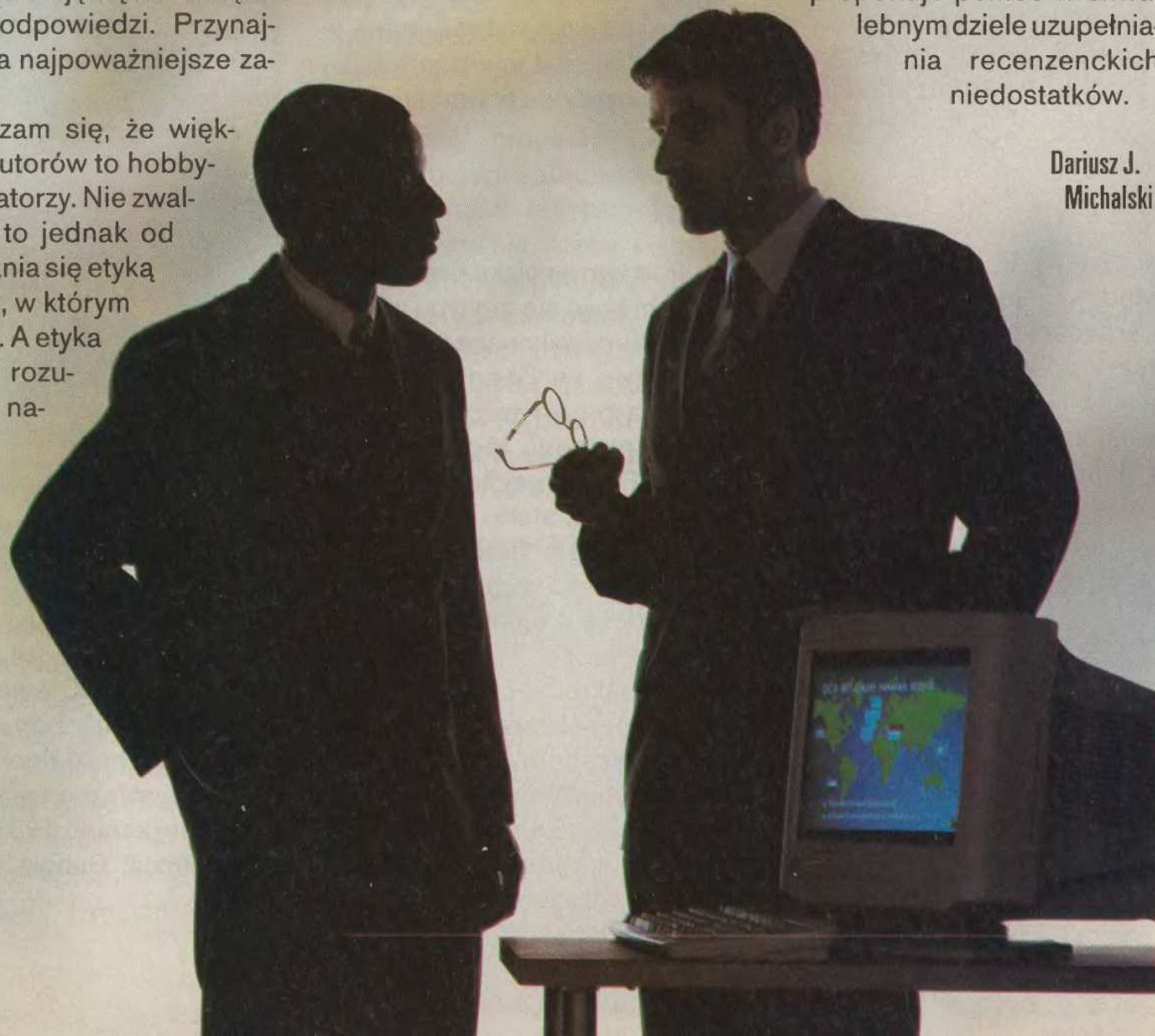
A ujawniona ostatnio sprawa z zakontraktowaniem wyłączności na grę za przyznanie oceny powyżej 90%? Od jednego z dystrybutorów usłyszałem, że teraz takie czasy i czy nam się to podoba, czy nie, takie rzeczy będą się zdarzały. Otóż nie powinny i nie muszą się zdarzać, jeśli autorzy i redaktorzy zdadzą sobie sprawę, że ich niezależność nie ma ceny. Od zaufania czytelników do ich sądów, od umiejętności przekonania do swej argumentacji, od wiarygodności zależy pozycja dziennikarzy i powodzenie pisma.

Zgadzam się, że oceny są subiektywne i przyznaję autorowi prawo do popełnienia błędu (zwłaszcza gdy ma się zbyt mało czasu na test u dystrybutora). Bo protestuję przeciw stwierdzeniu, że testowanie gry można przeprowadzić w dowolnie krótkim czasie. Obowiązuje nas reguła szczególnej staranności przy zbieraniu i opracowywaniu materiału, której stosowaniu brak czasu nie sprzyja. Co innego jednak, gdy autor popełni błąd nieświadomie i jest w stanie się do niego przyznać, a co innego, gdy zrobi go rozmyślnie w oczekiwaniu na korzyści płynące dla niego samego lub jego pisma. Głupcem jest się niezależnie od własnych preferencji, świnią zazwyczaj bywa się z wyboru.

Jeśli chodzi o naruszenia praw do znaków towarowych, umów o wyłączności itp., to bardzo dziwię się dystrybutorom. To przecież oni nabierają wody w usta i odwracają się plecami, podczas gdy zdrowy rozsądek nakazywałby działanie. Jeśli tak oczywiste i namacalne naruszenia prawa nie spotykają się z sankcjami, to nic dziwnego, że mamy i będziemy mieć na rynku wolną amerykankę.

Tak czy inaczej na pracę dziennikarza patrzymy może z innej perspektywy, ale w gruncie rzeczy chodzi nam o to samo – o rzetelność. Tylko, że ja postuluję, by recenzent mógł decydować sam, a Pan proponuje pomoc w chwalebnym dziele uzupełniania recenzenckich niedostatków.

Dariusz J. Michalski



STRATEGIE

HoM&M III: Armageddon's Blade

Oficjalny dodatek do Heroes of Might & Magic III składać się będzie z 6 kampanii (w sumie 26 scenariuszy) oraz dodatkowych 40 pojedynczych map (w tym 10 do trybu multiplayer). Na czele armii stanie ponad 20 nowych bohaterów. Początkowo zapowiadano, że w AB pojawi się nowe miasto, The Forge, rodem z SF, z jednostkami takimi jak Tank, Cyber-Zombie czy Stinger. Chociaż twórcy argumentowali, że świat M&M to zdegenerowana przyszłość, pomysł z The Forge nie przekonał fanów. Po serii internetowych protestów Greg Fulton z NWC zdecydował, że The Forge zniknie z gry – być może będzie instalowane za pomocą patcha. Zamiast miasta przyszłości pojawi się Elemental Coflux, w którym oprócz znanych żywiołów (z nowymi upgrade'ami – np. Energy Elemental, Ice Elemental) pojawi się Fenix.



Fabuła dodatku zmieniła się zasadniczo po usunięciu The Forge, np. tytułowy Armageddon's Blade miał pierwotnie pomagać królowej Katarzynie w opanowaniu sytuacji, obecnie zaś będzie bronią jej głównego wroga ;-). Jako ilustrację zamieszczamy projekt jednostki z The Forge, której być może nigdy nie ujrzymy. Termin: koniec 1999. Producent: NWC/3DO. (alx)

Campaign 1776: The American Revolution



Tytuł mówi wszystko. Nadchodzi kolejna strategia turowa, rozgrywająca się w Ameryce podczas wojny kolonii z Wielką Brytanią. Nad projektem pracuje John Tiller, znany z serii Battleground. Campaign 1776 przedstawia najważniejsze wydarzenia wojny, takie jak bitwa pod Concord, bitwa pod Lexington czy oblężenie Yorktown.

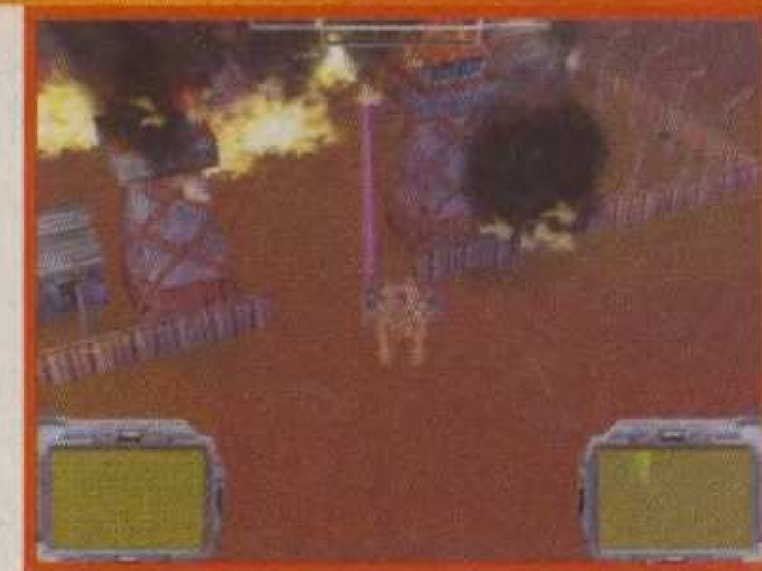
W grze rozegramy pojedyncze misje, kilka kampanii lub nawet całą wojnę. Można spróbować sił w kilku hipotetycznych bitwach. Oczywiście, dostajemy również edytor, za pomocą którego zaprojektujemy własne potyczki. Krótko mówiąc, „twarda" strategia wyłącznie dla zaprawionych w bojach graczy. Termin: już jest. Producent: HPS. (frogger)

Risk 2

Akcja Risk 2 rozpoczyna się w roku 1812, kiedy Napoleon Bonaparte znajduje się u szczytu władzy. Celem gry jest opanowanie całego świata. Podobnie jak w części poprzedniej, mamy do wyboru kilka rodzajów rozgrywek – od klasycznej, po dziwne warianty wymyślone przez twórców. Między innymi istnieje możliwość gry symultanicznej – zaplanowane przez graczy rozkazy wykonywane są jednocześnie, a nie osobno w fazie każdego gracza. W Risk 2 pojawią się pewne elementy 3D (kula ziemska), lecz tylko jako ozdobniki – na wersję w pełni trójwymiarową trzeba będzie jeszcze poczekać. Termin: jesień 1999. Producent: Hasbro. (frogger)



After



Polska gra zręcznościowa z drobnymi elementami przygodowymi, osadzona w mrocznej przyszłości. Na początku nadchodzącego wieku Ziemia, a w szczególności Europa stoi na krawędzi wielkiego kryzysu społecznego. Zanieczyszczenie środowiska naturalnego przekracza wszelkie normy, przestępczość rośnie, a zwariowane sekty religijne zyskują coraz większe poparcie. W dodatku załamanie gospodarcze powoduje pogorszenie warunków życia. W krótkim czasie następuje katastrofa, która niszczy prawie całą populację. Ci, którzy przeżyli, walczą o przetrwanie.

Niezbyt przyjemna perspektywa, ale dobry temat na grę. Grafika wykonana jest w konwencji rzutu izometrycznego (trochę przypomina się Reflux). Gracz ma do dyspozycji sporo sprzętu, który przetrwał zagładę, w tym całkiem zgrabne roboty bojowe.



Większość akcji wymaga zręcznych palców, lecz wszystko, co trzeba zrobić, układa się w spójną fabułę.

Termin: jesień 1999.

Producent: Insane Works.

(frogger)

Jumpgate



Gry typu space combat można podzielić na dwie kategorie: te z silnie zarysowaną fabułą (Wing Commander, X-Wing) oraz te, które dopuszczają niemal całkowitą swobodę działania (Elite, Privateer). Pierwsza grupa jest ostatnio bardziej popularna, na szczęście producenci gier nie zapomnieli o wielbicielach drugiej. Jumpgate to gra sieciowa (podobnie jak Ultima Online czy EverQuest).

Po włączeniu się do rozgrywki musisz wybrać jedną z pięciu frakcji. I to właściwie jedyna narzucona czynność. Gdy znajdziesz się za sterami statku kosmicznego, możesz robić, co Ci się podoba – być piratem, handlować, załatwiać interesy z różnymi organizacjami lub włączyć do lokalnej wojenki. Wszystko, oczywiście, oprawione w stosowną grafikę 3D.

Termin: jesień 1999.

Producent: NetDevil.

(frogger)

Oni



Pod tym swojsko brzmiącym tytułem kryje się gra typu action adventure, wykonana w podobnym stylu co Shogo. Pracują nad nią programiści z Bungie Software (seria Myth). Jest to gra TPP, w której kamerę umocowano na stałe nad ramieniem bohatera. Problemem jest celowanie, na szczęście znaleziono dość eleganckie rozwiązanie – każdą broń wyposażono w dyskretny celownik laserowy, który ułatwia trafienie. Postacie dysponować mają szerokim wachlarzem ciosów (kopnięcia, uderzenie ręką, a nawet proste kombosy). Atutem gry ma być realizm oraz engine – twórcy starali się odwzorować prawa fizyki.

Tryb single oferuje 17 misji rozgrywanych na 14 obszernych mapach. Ciemne zakamarki, dziwni bohaterowie, mnóstwo techniki dookoła oraz charakterystyczne anime.

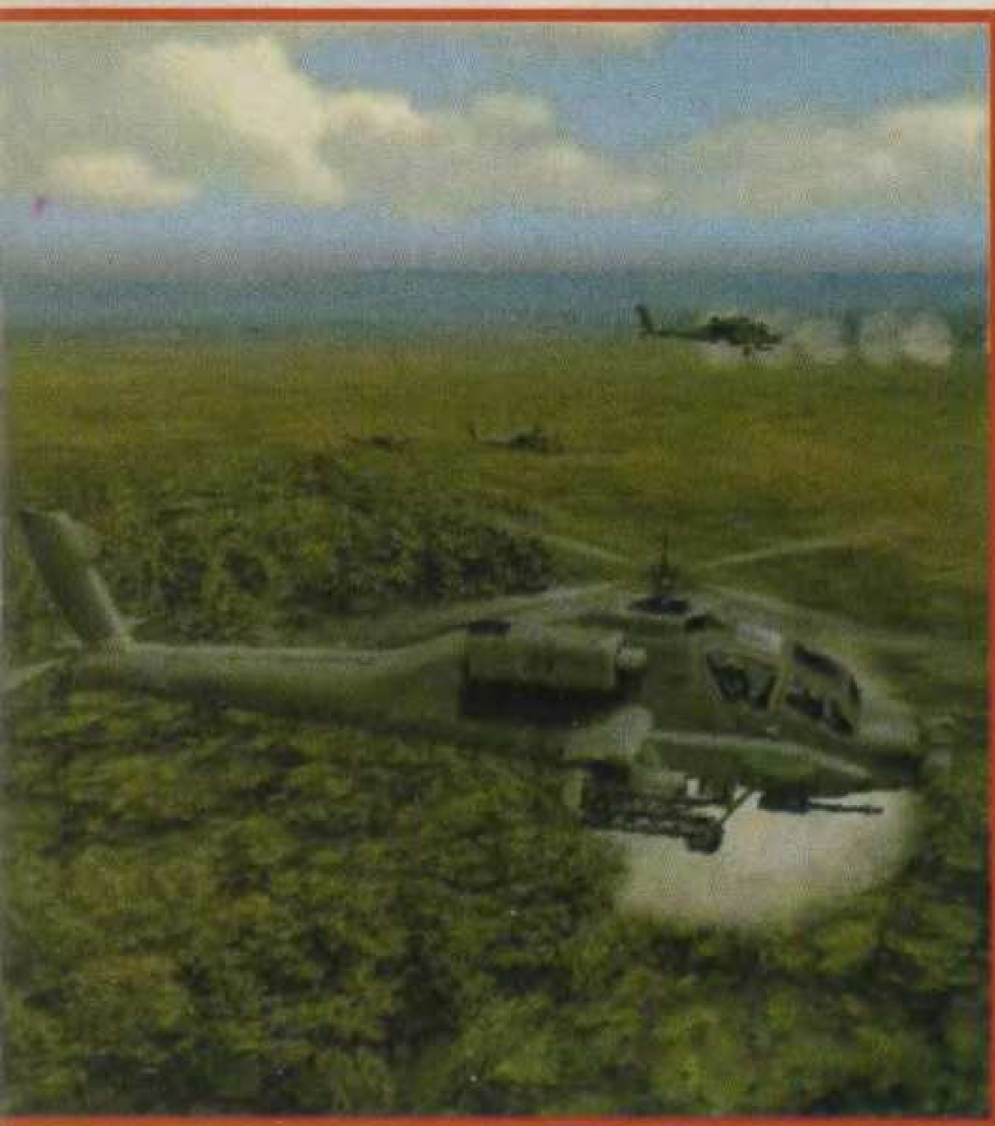
Termin: koniec 1999.

Producent: Bungie Software.

(frogger)

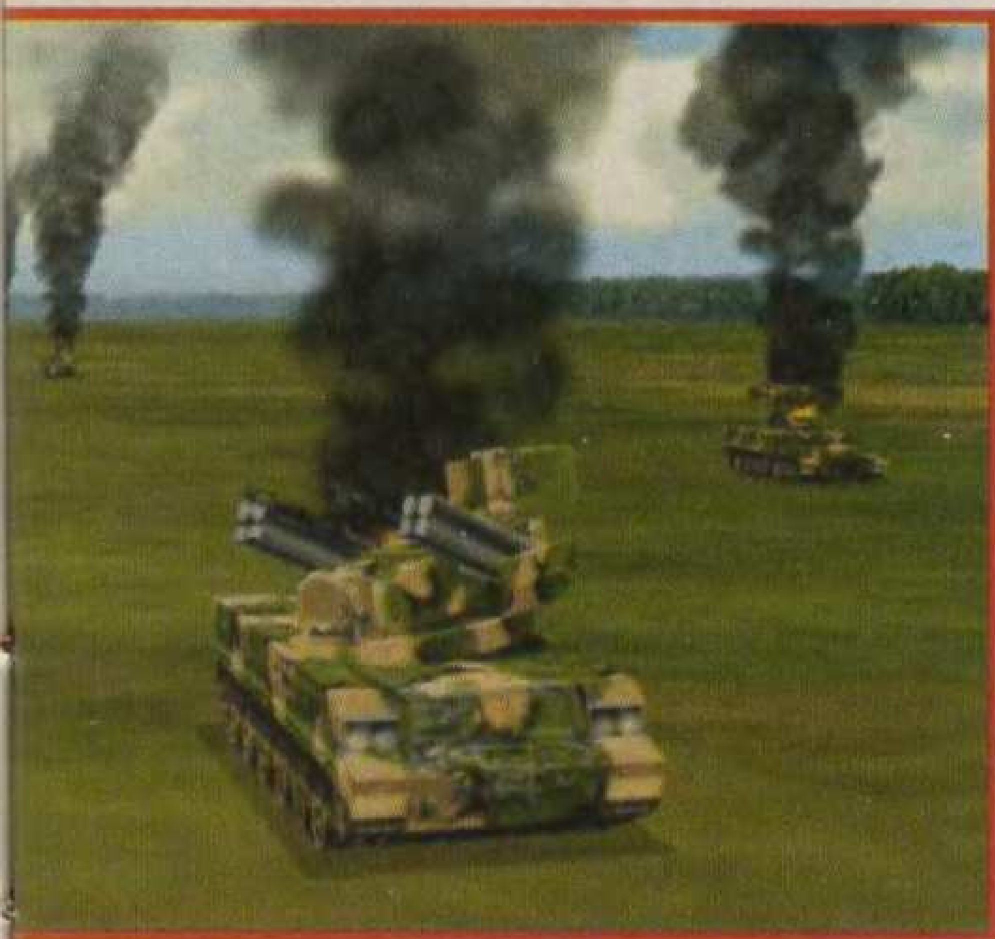
Gunship III

Na targach E³ po raz pierwszy uchylono rąbka tajemnicy na temat trzeciej części kultowego symulatora Gunship. Jak zwykle szykują się rewolucje graficzne – engine gry ma łączyć najlepsze cechy modelowania ziemi z Tank Platoon 2 oraz różnorodność z EAW. Po



raz pierwszy las będzie się składał z pojedynczych drzew! Pole walki również „zorganizuje się" od nowa: zobaczymy stanowiska artylerii, HQ, jadące konwoje z zaopatrzeniem. Do latania dostaniemy nieśmiertelnego Apacza oraz SuperCobrę, Havoca i Eurocopter Tiger.

MicroProse duży nacisk kładzie na inteligencję komputerowych przeciwników. Bezkarne podejście do Abramsa skończy się marnie dla lecących na



wprost bez osłony :-) W trybie single będziemy latać w półdynamicznej kampanii. Zgodnie z zapowiedziami, największym atutem Gunshipa III będzie tryb multiplayer: gra ma współpracować z M1 Tank Platoon III, który ukaże się kilka miesięcy później! Helikopter i czołg będą mieć wyrównane szanse. Producent: MicroProse. Termin wydania: Pierwszy kwartał 2000. (yennefer)

Thief 2: The Metal Age



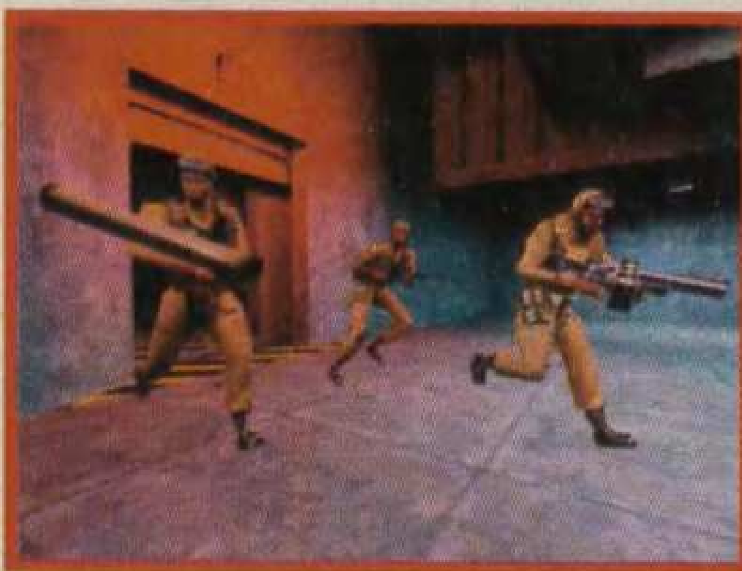
Jedna z najlepszych gier FPP ostatniego roku, Thief, powróci do nas wkrótce. The Metal Age ma być kontynuacją przygód sympatycznego (nie dla wszystkich) złodzieja Garretta. Podobnie jak część pierwsza, Thief 2 wykorzysta „Dark engine", tylko nieco zmodyfikowany. Dodano sporo nowinek uprzyjemniających grę, np. kolorowy light sourcing, nowe typy broni i przedmioty, nowych przeciwników oraz, oczywiście, zupełnie nową scenerię.

Najważniejszą innowacją jest wprowadzenie trybu multiplayer w wersji cooperative. Teraz będziesz mógł grać razem z kolegą, wspierać go w misji, wspólnie organizować zasadzki. The Metal Age to jedna z najciekawszych zapowiedzi na najbliższe miesiące. Termin: jesień 1999. Producent: Looking Glass. (frogger)



Team Fortress 2

Niewiele jeszcze wiadomo na temat drugiej cześci TF, lecz to, co widzieliśmy, daje do myślenia. Wstrząsająco dokładne modele postaci, dynamiczna akcja, engine Half–Life'a podrasowany na potrzeby trybu multiplayer. Słowem wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej. Interesującą innowacją jest system utrzymujący framerate na stałym poziomie. Jeżeli procesor będzie przeciążony, gra automatycznie obniży jakość teksturowania, aby nie zmalała liczba klatek. Bardzo dobrym pomysłem jest też wbudowanie systemu komunikacji głosowej między graczami. Pozostałe mechanizmy chyba nie będą zmienione.



Możemy wybierać spośród kilku klas (zawodów?). Każda klasa, podobnie jak w grach RPG, ma inne umiejętności i przyzwyczajenia. Tak czy inaczej, istotą sprawy pozostaje celne strzelanie... Termin: koniec 1999. Producent: Sierra. (frogger)



Flight Unlimited III

Przez wiele lat wśród producentów symulatorów maszyn cywilnych panował niepodzielnie Microsoft z serią Flight Simulator. Pojawienie się Flight Unlimited firmy Looking Glass mocno zachwiało pozycją giganta. Pierwsza gra z serii oferowała rewolucyjne, fotorealistyczne odwzorowanie terenu, wspaniały model lotu oraz możliwość nauki (pod okiem komputerowego instruktora) nawet skomplikowanych akrobacji. Lada chwila powinna ukazać się trzecia gra z serii. Wydaje się, że będzie to najlepszy z zapowiadanych produktów o podobnej tematyce.

Do dyspozycji dostaniemy pięć nowych samolotów. Będą to: BeechJet 400A, Money TLS Bravo, Lake Turbo Renegade 270, Stemme S10 VT Turbo Chrysalis (szybowiec) oraz Fokker DR-I. Udoskonalone zostaną modele lotu maszyn znanych z poprzednich części gry (Piper Arrow, Trainer 172, Muskrat, Windhawk i P-51D Mustang).

Firma Looking Glass w każdej grze wprowadza wiele innowacji. Tym razem będzie to niewiarygodnie szczegółowe odwzorowanie terenu. Seattle (i okolice, gdzie przyjdzie nam latać) nie będzie przedstawione jako typowe amerykańskie miasteczko, o nie :-) Autorzy zebrali fotografie z kilku różnych satelitów, aby stworzyć około 30 tysięcy kilometrów kwadratowych wirtualnego miasta (jak najdokładniejszą kopię oryginału). Jeden piksel ma odpowiadać 4 metrom kwadratowym terenu!

Zadbano też, aby ziemia nie „rozłaziła" się i nie była kanciasta, co czasem zdarzało się w konkurencyjnych programach :-). Zachwycimy się niesamowitymi widokami Mt. Rainier, malowniczymi okolicami Lake Union (będzie można wodo-



wać!), a nawet... siedzibą Microsoftu! O tysiącach domków, większych supermarketach, jeżdżących po drogach samochodach najróżniejszych marek, jachtach wycieczkowych czy łódkach z rybakami nawet nie wspominam :-). Zarejestrowani użytkownicy Flight Unlimited III będą mogli podziwiać równie dokładnie odwzorowane San Francisco...

W powietrzu nie będziemy sami. Inne samoloty mają pomoc zaprogramowane niezłe algorytmy Sztucznej Inteligencji i zachowywać się będą jak prowadzone przez prawdziwych pilotów. Będą więc nadawać przez radio, na dodatek mają reagować na nasze zachowanie! Podobnie ATC – usłyszymy profesjonalną obsługę lotów, gadającą do nas „prawdziwą" lotniczą gwarą, aby aktywni zawodowo piloci także poczuli się jak w powietrzu :-)



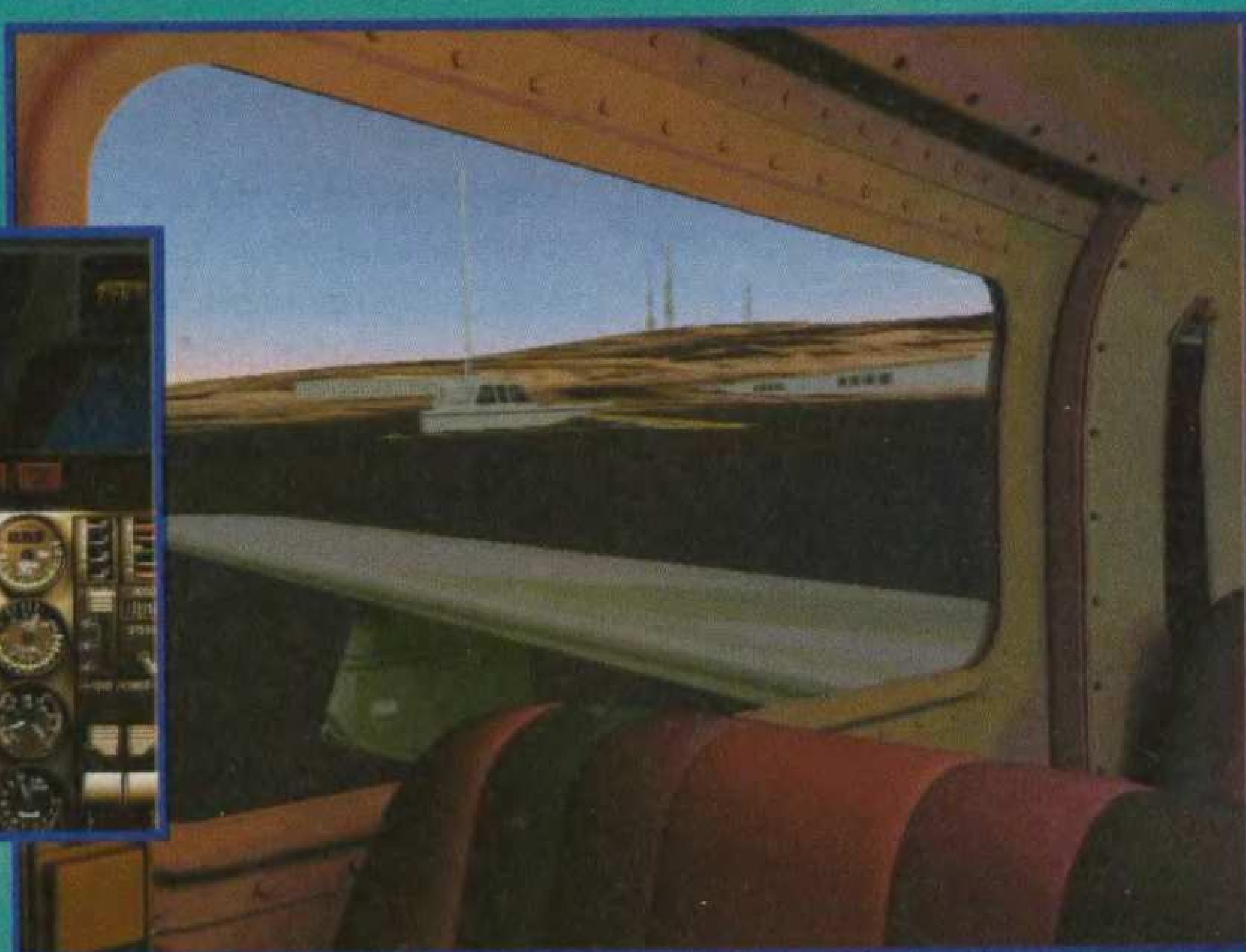


W Internecie pojawiły się już mapy lotnisk, które spotkamy w okolicach Seattle.

O realizm zadbano tak, że już chyba bardziej się nie da. Producenci samolotów udostępnili twórcom gry dane techniczne. Profesjonalni piloci doświadczalni osobiście wyłapią najmniejsze błędy w zachowaniu się maszyn. Odgłosy słyszane w samolotach zostały nagrane w kokpicie każdego z nich osobno. W Internecie można już znaleźć dokładne plany lotnisk wokół Seattle (w sumie będzie 50, zarówno pasy „w dzikiej głuszy", jak i międzynarodowy port lotniczy).

Atutem przebijającym wszystko mają być dynamiczne warunki pogodowe (również innowacja). Podczas naszego lotu fronty atmosferyczne będą się przesuwać – patrząc na otoczenie (chmury!), potrafimy się w tym zorientować. Może się zdarzyć, że wylecimy rankiem w pełnym słońcu, po drodze zaskoczy nas burza gradowa, trzeba będzie lądować i przeczekać ją (a potem wejść do samolotu i ją dogonić :-). Dodajcie do tego scenariusze sytuacji awaryjnych (np. lot w nocy z płonącym silnikiem), a będziecie mieli na co czekać. Ten symulator ma szansę wprowadzić nową jakość w świecie komputerowych lotów.





Będzie można wodować!

Termin wydania: jesień 1999. Producent: Looking Glass Technologies.

Yennefer



Panzer General III: Assault



PG III: Assault to kontynuacja popularnej serii rozpoczętej w 1994 r. przez Panzer General. Akcja serii toczyła się na wszystkich frontach II wojny światowej, a dwa odcinki przenosiły graczy w scenerie SF i fantasy. W 1997 roku firma Strategic Simulations Inc. stworzyła na potrzeby PG II nowy engine, wykorzystany później tylko w People's General. Teraz producenci zapowiadają kolejną rewolucję.

W PG III najbardziej widoczną zmianą jest poprawiona opcja przedstawienia terenu i jednostek (istnieje też możliwość przełączenia na widok izometryczny jak w PG II). Podobno będzie to ostateczna wersja systemu Living Battlefield, użytego po raz pierwszy w PG II. Tym razem wykorzystano prawdziwy engine 3D, a nie, jak poprzednio, dający tylko wrażenie trójwymiarowości. Nie da się ukryć, że gra wygląda imponująco! Autorzy zapowiadają wiernie odtworzone jednostki, realistycznie wyglądający dym, ogień i wybuchy, dynamiczne źródła światła, możliwość przemieszczania kamery itp.

Będziemy dysponować kilkoma stopniami zbliżeń, pozwalającymi dobrze poznać ogólne ukształtowanie pola walki oraz obserwować starcia wybranych oddziałów. Pewnym odstępstwem od „trójwymiarowego realizmu" gry jest wygląd miast i wiosek. Są to oznaczenia raczej symboliczne, nie oddające wyglądu prawdziwego terenu zabudowanego.

Niewątpliwie praca, włożona przez programistów z SSI w zapewnienie jak największej widowiskowości, jeszcze wzmocni silną pozycję serii wśród turowych strategii rozrywkowych. Na szczęście wprowadzone zmiany nie sprowadzają się tylko do kwestii czysto estetycznych. Dzięki wykorzystaniu prawdziwej grafiki 3D wzrośnie wpływ typu terenu na pole ostrzału i widzenia jednostek. Pozwoli to stosować znacznie ciekawsze manewry taktyczne i wpłynie na ogólny charakter gry, choćby przez wzrost znaczenia zwiadu.

PG III zostanie wyposażona w zestaw 30 map. Będziemy mogli wziąć udział w 8 kampaniach, walcząc po stronie Niemców, Amerykanów, Anglików lub Francuzów. Niestety, akcja gry została ograniczona wyłącznie do walk w Europie.

Panzer General III: Assault wykorzystuje engine PG II. Nadal jest strategią z podziałem na tury, a oddziały przemieszczamy na planszy podzielonej na heksy. W grze spełnione są dwa klasyczne założenia serii. Po pierwsze, za operacje zakończone powodzeniem otrzymujemy punkty prestiżu – można za nie kupić nowe jednostki. Po drugie, kluczowe znaczenie ma doświadczenie bojowe oddziałów uczestniczących w walkach. Nowością jest wzrost znaczenia dowódców. Pod pewnymi względami przypomina to system inicjatywy zastosowany przez firmę Interactive Magic w serii Great Ancient Battles oraz w grze North vs. South, wykorzystującej ten sam engine. Dowódcy mają określone możliwości (wpływają na szybkość przemieszczania się jednostek oraz ich walory bojowe) i związane z nimi punkty dowodzenia. Można nawet dopatrzyć się w grze pewnych elementów RPG, ponieważ dowódcy nabierają w walkach doświadczenia, a ich umiejętności zmieniają się. Nasi oficerowie mogą awansować lub zostać zdegradowani między poszczególnymi scenariuszami kampanii, mogą również zginąć, kiedy zniszczone zostaną jednostki, do których są przydzieleni bądź zaginąć w akcji.

SSI nie zapowiada poprawy – w stosunku do PG II – jakości Sztucznej Inteligencji. Trwają prace nad opcjami gry wieloosobowej. Planowane są różne typy rozgrywki, jednak szczegóły nie są jeszcze znane.

Termin: IV kwartał 1999. Producent: SSI/Mindscape. Dystrybutor: Optimus.

Jacek Ilczuk



Rage of Mages 2: Necromancer

Gdy pierwszą część rosyjskiej gry przyjęto na świecie w miarę ciepło, było oczywiste, że prędzej czy później Nival rozpocznie prace nad częścią drugą. I rzeczywiście. Druga część niewiele się różni od pierwowzoru, to nadal kombinacja strategii czasu rzeczywistego i gry role-playing.

Bohater i jego przyjaciele wypełniają samodzielne misje połączone fabułą. Zdobywają doświadczenie w czarowaniu i władaniu bronią różnego rodzaju, kupują oręż, artefakty oraz księgi czarów, a wszelkie zdobycze z poprzednich etapów gry mogą zabierać ze sobą do kolejnych misji. Istnieje też możliwość wynajmowania grup najemników, którzy są opłacani za udział w konkretnym przedsięwzięciu. Centralnym punktem gry jest miasto, w którym drużyna zdobywa zlecenia oraz może odwiedzać sklepy, karczmy i szkoły.

Tym razem misji będzie o wiele więcej niż w części pierwszej, bo aż 43, co gwarantuje od kilkunastu do kilkudziesięciu godzin zabawy. Gracze najczęściej zarzucali Rage of Mages nadmierną liniowość (przejawiającą się w małej liczbie alternatywnych misji) oraz brak możliwości powrotu z wyprawy do miasta w celu zaopatrzenia się w dodatkową broń lub wynajęcia najemników. W RoM 2 gracze zyskają większą swobodę wyboru, pojawią się też misje przeznaczone tylko dla bohaterów konkretnej profesji. Również informacje o zadaniu (sceneria, przeciwnicy itp.) zostaną przedstawione bardziej szczegółowo.





Świat gry poznajemy w chwili, gdy trwa walka między jego mieszkańcami a hordami nieumarłych, dowodzonymi przez tytułowego Nekromantę – stoi na czele szerzącej zło Gildii. Gracze będą zwiedzać tereny o urozmaiconych sceneriach, na przykład pustynne miasta czy osady druidów, a czasami w jednej misji odwiedzą różne światy, wykorzystując magiczne bramy. W ostatnim scenariuszu bohaterowie dotrą na pustkowia, gdzie wznosi się twierdza głównego przeciwnika. Tam stoczą decydującą walkę.

W Rage of Mages 2 gracz będzie mógł kupić swym bohaterom ponad 200 nowych rodzajów broni, pancerzy, artefaktów oraz czarów. Spotka 52 rozumne rasy oraz 14 gatunków wrogów nieznanych w pierwszej części (np. pojawią się druidzi, szamani i kilka rodzajów nieumarłych). Potwory będą skłonne zawierać przymierza. Na przykład Orki albo Trolle w niektórych misjach staną po stronie bohaterów i pomogą im w wypełnieniu zleconych zadań.

Na system czarów składa się magia pięciu kanonów (woda, ogień, ziemia, powietrze i duch), pojawi się też wiele nowych zaklęć (na przykład Przywołanie Potwora czy Wskrzeszenie, dzięki któremu grupa zostanie wzmocniona nieumarłymi). Efekty stosowania magii mają być dużo bardziej atrakcyjne oraz realistyczne (jeśli w ogóle można mówić o realizmie w używaniu magii).

Grafika gry trochę się poprawi, ale nie zobaczymy tu żadnych radykalnych zmian, np. przejścia na modne ostatnio 3D. Być może z tego powodu gra trafi do użytkowników mających słabszy sprzęt, gdyż wymaga minimum Pentium 133 i 32 MB pamięci.

Opcja gry wieloosobowej pozwoli zmierzyć się na firmowym serwerze aż 16 graczom jednocześnie, a wszystkie dane będą przechowywane przez administratora, w celu wyeliminowania nieuczciwej konkurencji.

Termin: III kwartał 1999.
Producent: Nival/Monolith.
Dystrybutor: TopWare.

Jacek Piekara



Planescape: Torment

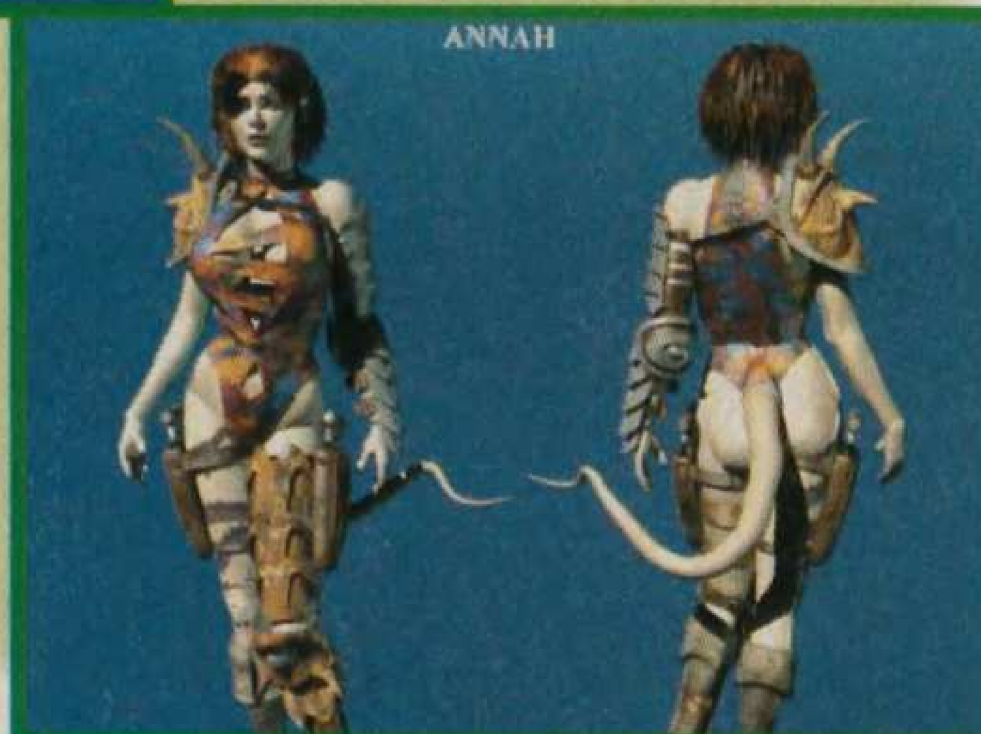


Planescape to kolejna po Baldur's Gate gra, która korzysta z niezwykle popularnego systemu fabularnego AD&D. Podobieństwo do Baldur's Gate nie kończy się na korzystaniu z tego samego systemu. W Planescape zostanie zastosowany engine Infinity firmy Bioware, a w spisie autorów obu gier zobaczymy powtarzające się nazwiska.



Planescape to gra o dziwnej, nie spotykanej w RPG fabule. Wcielający się w głównego bohatera gracz nie ma przed sobą ambitnych zadań, takich jak ocalenie świata czy konfrontacja z jakimś Złem absolutnym. Bohater Planescape zainteresowany jest głównie ocaleniem samego siebie. Kiedy rozpoczyna się gra, nie wie o sobie nic: ani kim jest, ani dlaczego znalazł się w tym konkretnym miejscu. Wie tylko, że umarł i zmartwychwstał. Ale... dlaczego? Oczywiście, jeśli przy okazji zdobywania wiedzy o samym sobie uda mu się zrobić coś dla świata, uzna to za pomyślne zrządzenie losu. Jednak najważniejszym dla niego problemem jest przetrwanie i znalezienie odpowiedzi na pytania dotyczące jego przeszłości.

W grze nie ma kreowania profesji czy charakteru bohatera. O herosie nie będą świadczyć sztuczne zabiegi, np. rzucanie kostką w celu określenia poszczególnych cech, lecz jego uczynki. Tylko od gracza i kierunku, w którym poprowadzi swego bohatera w rozgrywce zależeć będzie, w jakiej dziedzinie on się wyspecjalizuje oraz jak inni ludzie odbiorą jego postępowanie. Program pozwala więc na budowę charakteru bohatera dokładnie według wymagań i upodobań gracza. Możliwe jest też stworzenie nieliniowego świata, w którym gracz sam zdecyduje, jakich zadań podejmie się w pierwszej kolejności i jakie miejsca uzna za najważniejsze do odwiedzenia.



Akcja gry rozpoczyna się w ogromnym mieście–labiryncie, Sigil (zwanym również City of Doors, czyli Miastem Bram) zarządzanym przez Władczynię Bólu. To z tego miasta prowadzą magiczne wrota do innych, alternatywnych światów, niektóre powszechnie dostępne, inne przemyślnie ukryte. Bohater budzi się w bardzo nieprzyjemnym miejscu, leżąc na płycie w miejskiej kostnicy. Z faktem, że umarł i zmartwychwstał wiążą się również przyjemne dla gracza rzeczy. Sterowany przez niego heros nie może bowiem zginąć. Trafiony ciosem, który zniszczyłby człowieka, zapada tylko w śpiączkę, z której rychło się budzi, czasem nawet silniejszy niż przedtem. Poza tym jest odporny na magię, potrafi się regenerować i zna tajniki prowadzenia rozmów z umarłymi. Czy w jakiejkolwiek grze role–playing rozpoczynaliśmy podróż z tak interesującym bohaterem?

Do naszego herosa dołączą również osoby, które na jakiś czas zechcą związać z nim swoje losy. Twórcy gry twierdzą, że starali się wymyślić postacie z krwi i kości, żyjące własnym życiem i mające własną osobowość oraz problemy. Dla gracza nie będą anonimowe, lecz będą konkretnymi ludźmi o konkretnych zdolnościach i słabościach, upodobaniach i fobiach.

Fakt, że nad grą Planescape pracują autorzy znani między innymi z serii Fallout, dobrze wróży linii fabularnej. Oprawa graficzna wygląda o wiele bardziej interesująco niż w Baldur's Gate.

Termin: III kwartał 1999. Producent: Black Isle/Interplay. Dystrybutor: CD Projekt.

Jacek Piekara







Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 - 29% - zbrodnia
30 - 39% - zła
40 - 49% - mierna
50 - 59% - przeciętna
60 - 69% - dobra
70 - 79% - b. dobra
80 - 89% - znakomita
90 - 99% - genialna
100% - tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:

Gra miesiąca - najlepsza gra numeru

Wyróżnienie - jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość-cena).
Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba „oczek" na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Vampire: The Masquarade Redemption



Wampir: Maskarada to jeden z najciekawszych i najbardziej popularnych systemów fabularnych. Na jego podstawie zrealizowano prezentowany ostatnio w TV serial „Więzy krwi".

Za tworzenie tak ambitnego projektu zabrał się zespół, który również trudno nazwać nieznanym. Ray Gresco, szef firmy Nihilistic Software, przygotowywał Dark Forces i należał do czołowych programistów LucasArts. Jego zastępca, Rob Huebner, to współtwórca Descent i Descent II. Inni członkowie grupy pracowali m.in. przy grach StarCraft, Quake II, Falcon 4.0 oraz Indiana Jones and the Infernal Machine.

Vampire: The Masquarade opowiada o świecie, w którym wampiry, podzielone na skłócone, czasem zwalczające się nawzajem klany, żyją między ludźmi, starając się nie ujawniać swego istnienia (stąd podtytuł: Maskarada). Świat tego systemu to bezwzględna walka o przetrwanie, intrygi sięgające stulecia w przeszłość. Ponadnaturalne istoty (bo są też m.in. wilkołaki) nie tylko chcą przetrwać, ale i zająć uprzywilejowaną pozycję w społeczności ludzi.

Gracz będzie miał okazję wcielić się w postać Christofa Romualda - średniowiecznego rycerza i krzyżowca. Ciężko ranny Christof podczas leczenia w Pradze został przemieniony w wampira (oczywiście przez kobietę!) i od tej pory z pobożnego rycerza zmienił się w bezdusznego potwora. Tkwią w nim jednak jeszcze resztki człowieczeństwa. I właśnie walka o ich uratowanie stanie się głównym celem gry. Szef Nihilistic Software twierdzi, że założeniem autorów była kreacja prawdziwie tragicznego bohatera. Człowieka, który nienawidzi siebie za to, że jest wampirem, ale musi zaakceptować w sobie bestię.





Głównemu bohaterowi towarzyszyć mogą trzy osoby, gracz jednak kontroluje je w ograniczonym zakresie. Postacie co prawda wykonają polecenia wydane w czasie walki i pozwolą na zarządzanie ekwipunkiem, ale mają własną osobowość i dążą do realizacji własnych celów.

Akcja pozwoli nam przenieść się do średniowiecznej Pragi i Wiednia, bawić we współczesnym świecie, ale też w bliskiej przyszłości.

Według zapowiedzi autorów, w Vampire: The Masquarade bardzo interesująco ma wyglądać walka. Wampiry będą przekształcać swe ręce w szpony (i odrywać głowy wrogom), przemieniać się w wilki lub mgłę, stosować magię, a nawet unieruchamiać wroga, by wystawić go na śmiertelne promienie słońca. W czasach nowożytnych nie zrezygnują jednak z użycia tak mało finezyjnej broni jak pistolety lub karabiny. Walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym. Autorzy zarzekają się jednak, że będzie to „czysty" RPG, nie mający nic wspólnego z grą akcji czy przygodówką.

Najbardziej rewolucyjnym i niezwykłym pomysłem jest wprowadzenie specjalnego modelu gry wieloosobowej. Jeden z graczy będzie mógł pełnić funkcję Mistrza Gry i przygotowywać dla innych scenariusze z wymyślonymi przez siebie przygodami, lokacjami i bohaterami, czyli zachowywać się jak Mistrz Gry w „normalnym, papierowym" RPG.

Autorzy szczególną wagę przywiązują do scenografii i efektów specjalnych (co chyba widać na screenach), wierząc, że niewiele jest rzeczy, które przyciągną gracza skuteczniej od nastrojowej (i dopasowanej do czasów akcji) grafiki.



Termin: IV kwartał 1999. Producent: Activision/Nihilistic Software. Dystrybutor: L.E.M.

Jacek Piekara

Jagged Alliance 2

Rynek gier komputerowych poddaje się trendom i modom. Ostatnio popularne są gry strategiczne (właściwie taktyczne), przedstawiające działania niewielkiej grupy żołnierzy, takie jak Commandos (choć to raczej gra logiczna), Soldiers at War czy 101: The Airborne Invasion of Normandy. Już niedługo dołączy do nich Jagged Alliance 2.

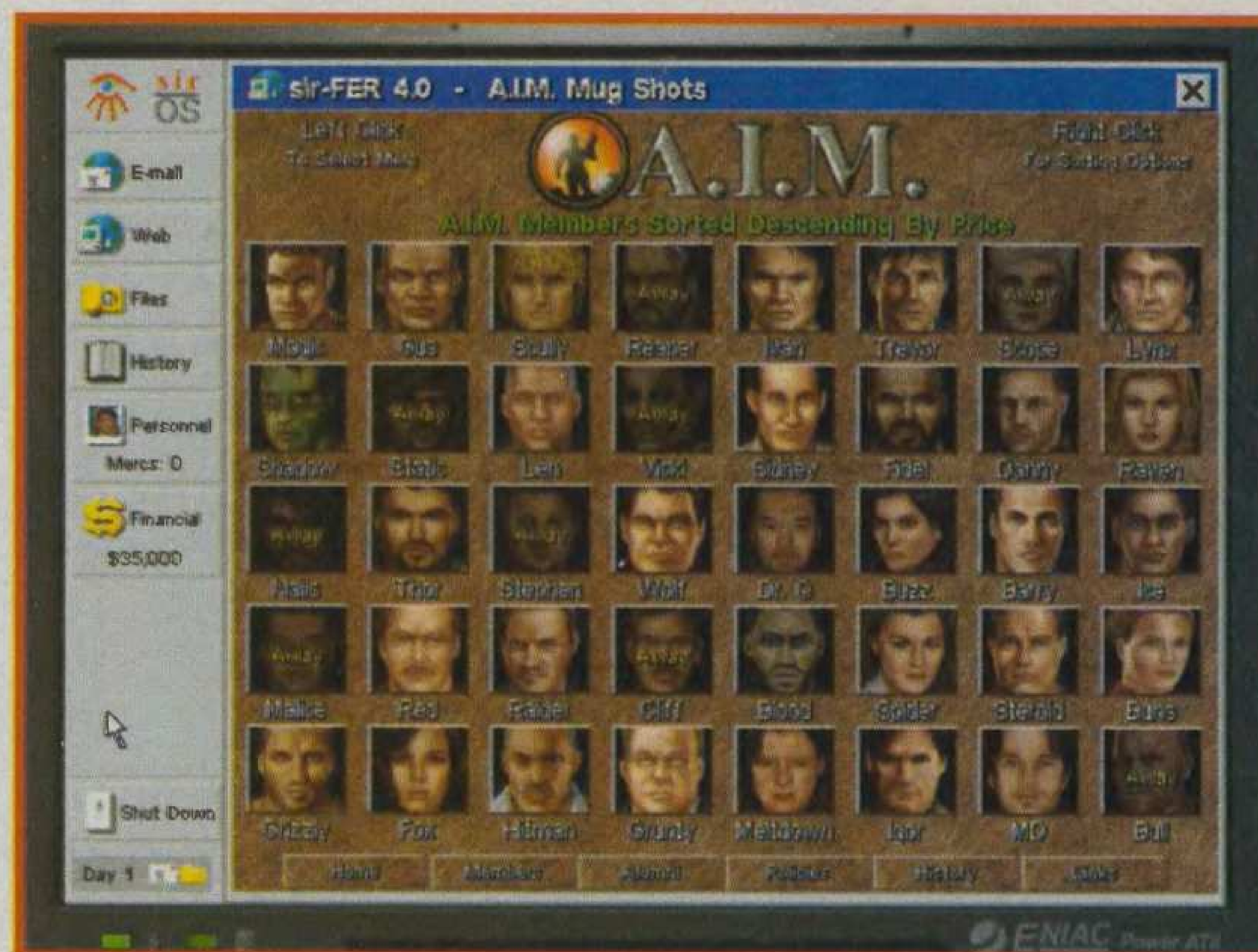
Akcja JA2 toczy się w małym kraju Arulco. Jego mieszkańcy cierpią pod rządami samozwańczej królowej, Deirdranny. Opór stawia tylko nieliczna grupa partyzantów. Enrico Chivaldori (jeden z przywódców rebeliantów) uciekł za granicę i postanowił zwerbować najemników, by pokonali armię reżimu. Gracz wciela się w postać jednego z komandosów.

Na początku tworzymy postać o określonych umiejętnościach i parametrach (nie jest to jedyne podobieństwo do gier RPG). W A.I.M. i M.E.R.C. możemy rekrutować komandosów, którzy wezmą udział w wyzwalaniu Arulco. Do naszej grupy dołączą też niektóre z napotkanych postaci. Każdy żołnierz posiada zmieniające się w trakcie gry cechy i umiejętności – punkty życia, poziom zmęczenia i morale, ruchliwość, zręczność, siłę, doświadczenie, celność, umiejętności przywódcze, medyczne, walki wręcz itd.

Uczestniczymy w nieliniowej kampanii. Wróg ciągle się przemieszcza – czasem, gdy natychmiast wejdziemy do sektora, możemy natknąć się na silny opór. Jeśli pozwolimy oddziałowi odpocząć kilka godzin, może nas czekać spokojny spacer w wyludnionej okolicy...

Arulco to „prawdziwy" kraj. Mapa podzielona jest na 256 sektorów. Znajdziemy tam 10 miast i 6 kopalni (jedna opuszczona). Każda zdobyta kopalnia daje zyski pozwalające finansować wojnę. Możemy rekrutować kolejnych komandosów oraz tworzyć oddziały milicji z miejscowej ludności.







Widok pola walki jest izometryczny. W JA2 połączone zostały elementy RTS-a (poruszamy się swobodnie w sektorze, jeśli nie ma w nim wroga) i strategii z podziałem na tury (po dostrzeżeniu przeciwnika), w której każdy z naszych ludzi ma ograniczoną liczbę punktów akcji.

Możemy zbierać broń oraz wyposażenie zabitych wrogów. Arsenał jest bogaty – ponad 50 typów broni. Siła ognia bliska rzeczywistej – lepiej nie chować się za drewnianą ścianą, gdy wróg dysponuje bronią większego kalibru...

W walce część grupy musi ostrzeliwać wroga, reszta powinna próbować zajść go z boku. Należy wykorzystywać osłonę terenu, szczególnie drzewa, głazy oraz ściany budynków. Żołnierze mogą się wspinać, czołgać, przekradać...

Największą wadą gry jest to, że tzw. komandosi, zarabiający po kilka(naście) tysięcy zielonych tygodniowo, mają śmieszną celność – zajmujący dobrą pozycję żołnierz o sporym doświadczeniu i celności 80/100 potrafi strzelić kilka razy do wroga odległego o rzut kamieniem i haniebnie spudłować... Natomiast żołnierze wroga trafiają naszych komandosów z odległości większej niż zasięg broni – jest to oczywisty idiotyzm i sztuczne utrudnianie gry.

Sztuczna Inteligencja ma solidną jakość. Popełnia błędy, co jednak jest zgodne z duchem scenariusza – w końcu naszym przeciwnikiem są słabo wyszkoleni żołnierze, zapewne przymusem wcieleni do armii...

JA2 ma opcje gry wieloosobowej (podział na tury lub RTS; sterowanie grupą albo pojedynczą postacią) przez modem, sieć i Internet.

Jagged Alliance 2 zapowiada się na jedną z ciekawszych strategii taktycznych i ma szansę stać się przebojem...

Jacek Ilczuk

PS Tekst powstał na podstawie wersji beta. Gra w pełnej wersji będzie w całości po polsku.

Strategiczna
Sir Tech Canada
TopWare
Termin: wrzesień 1999
Pierwsze wrażenie:

Dungeon Keeper 2

W świecie gier komputerowych przeboje zwykle doczekują się kontynuacji. Teraz przyszła kolej na Dungeon Keepera... Druga część jest, jak pierwowzór, grą strategiczną w czasie rzeczywistym. Cecha charakterystyczna serii – gracz reprezentuje siły Zła, staje się Władcą Podziemi.



Kampania jest podobna do tej z DK – 20 misji i 5 ukrytych poziomów. Nowinka to możliwość wyboru celu kolejnego ataku (jednego z dostępnych scenariuszy). Ponadto możemy uczestniczyć w pojedynczych starciach lub stworzyć swój „wymarzony" loch.

Loch

W DK2 płacimy złotem za budowę pomieszczeń oraz utrzymanie stworów pod swoją komendą. Podobnie jak w DK, na każdym poziomie lochu musimy budować od podstaw. Na szczęście nie trzeba od początku wynajdować zaklęć, komnat czy pułapek.

Dysponujemy zestawem 15 komnat (nie licząc portali i Serca Labiryntu). Identycznie jak w DK możemy budować: leża, kurniki, skarbce, biblioteki, sale treningowe, warsztaty, strażnice, więzienia, sale tortur, cmentarze, świątynie i mosty (drewniane i kamienne). Nowością są kasyna (poprawiają poziom zadowolenia, jeśli zdecydujemy, że stwory mają wygrywać) i areny (potwory i/lub schwytani bohaterowie mogą na nich toczyć walki). Autorzy DK2 zrezygnowali z koszar i oczyszczalni.

Każda komnata pełni określoną funkcję oraz przyciąga określone stwory, np. sala tortur – czarną damę. W DK2 ważna jest nie tylko liczba segmentów, ale także plan pomieszczeń. Większość musi mieć minimalny rozmiar 3×3, nie wystarczy dłuższa, ale węższa komnata (np. sala treningowa 2×5 jest bezużyteczna).



Potwory miały same ustawiać się w odpowiednim szyku, w zależności od umiejętności i preferowanego stylu walki. Czasami rzeczywiście tak bywa, najczęściej jednak mamy do czynienie z jednym wielkim kłębowiskiem...

Czary

Energia mana (przyrost zależy od wielkości labiryntu) umożliwia rzucanie czarów, utrzymuje przy życiu magiczne stwory (chochliki, Rogatego) oraz niektóre pułapki (także aktywizuje je).

Wybór czarów jest mniejszy niż w DK – 12. Większość może działać tylko na naszym terenie. Nadal do ważniejszych należą „Do broni!" i „Kurczak". Wzrosło znaczenie uzdrawiania. Interesujące nowinki: zdrajca (przejęcie kontroli nad wrogim potworem), piekło (eksplozja atakująca wszystkie stwory) oraz tworzenie złota...

Stwory

Wybór mniejszy niż w DK – 14 gatunków.

Siłę roboczą zapewniają chochliki. Zrezygnowano z takich potworów, jak żuk, mucha, pająk, duch, macka, ogar, ork, pączkujący demon i smok. Zobaczymy za to starych przyjaciół: czarnoksiężnika, trolla, szkielet, czarną damę, demona żółciowego i wampira oraz nowe „nabytki": goblina, świetlika, ciemne elfy, salamandrę, włóczęgę, czarnego rycerza i anioła mroku. Czasami można wezwać Rogatego Rozpruwacza, żeby udzielił wsparcia.



Walka

Możemy przemieszczać dowolną liczbę stworów (brak ograniczenia z DK do 8) w wybrane miejsce w lochu znajdującym się w naszym posiadaniu (musi być położona posadzka). Zwykle brak czasu na wyrzucanie ze szponów postaci w jakiejś określonej kolejności, warto jednak pa-





miętać, by jako ostatnie łapać gobliny i czarne damy, gdyż po upadku najszybciej dochodzą do siebie.

Taktyka walki znacznie się zmieniła. Nie spowodowało tego wprowadzenie różnych klas wojowników czy szyków, tylko fakt, że przez każdy mur można się przebić i nie potrzeba do tego czaru kosztującego tonę złota. W efekcie nie można się spokojnie rozbudowywać, a walka nabrała bardziej chaotycznego charakteru. Wzrosło też znaczenie pułapek (11 typów) i drzwi (5 i barykada).

DK2 wykorzystuje możliwości kart 3D/3dfx. Dodanie umiejętności, z których można korzystać tylko podczas opętania stwora (np. snajperski wzrok elfów) miało zwiększyć atrakcyjność widoku z perspektywy pierwszej osoby. Niestety, trudno zauważyć zapowiadany przełom (najczęściej nie ma sensu wykorzystywać tych umiejętności) i poprawiony widok 3D pozostaje głównie „atrakcją turystyczną".

Sztuczna Inteligencja

Jakość podobna jak w DK. Interesującą nowinką jest system „strachu/groźby". Na podstawie rankingu można ocenić „wrażenie", jakie potwór wywiera na wrogu.

Po spotkaniu nieprzyjaciela grupa o mniejszym potencjale będzie próbowała uciekać i szukać wsparcia. Stwór o niskim poziomie zdrowia nie walczy, ale stara się wrócić do legowiska.

DK2 ma opcje gry wieloosobowej przez modem, sieć (4 osoby) oraz Internet (8).



Polska wersja

Translacja nie jest tak udana, jak poprzednio. Potknięcia na szczęście nie są poważne, np. dark elf to elfka mroku, „Zapach krwi i śmierci zapewni Ci wsparcie nieumarłych" (undeads), jednak widać, że gra nie została dopieszczona...

Ocena

Dungeon Keeper 2 to RTS wysokiej klasy. Jakość gry poprawiają trochę wprowadzone przez firmę Bullfrog modyfikacje, jednak brak jej oryginalności i błyskotliwego humoru pierwowzoru (ile razy można oglądać filmiki o zamianie w kurczaka?!). Trochę gorsza od DK...

Jacek Ilczuk

PS Firma IPS CG dodaje do DK2 bezpłatnie egzemplarz gry Reflux.



Strategiczna

EA/Bullfrog

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium MMX 166, Windows 95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 8×

Ocena: 85%

Cena: 99 zł

BreakNeck

Gdy tak człowiek jeździ po polskich drogach, czasem ma ochotę wyjść z samochodu i powiedzieć kilka niecenzuralnych słów kierowcy, który przed chwilą wykonał manewr zagrażający życiu innych użytkowników drogi. BreakNeck to lekarstwo na skołatane nerwy kierowców. Wsiąść do dwutonowego, opancerzonego kolosa i niszczyć inne pojazdy – ta zabawa dostarcza wielu mocnych wrażeń.

W BreakNeck, oprócz obowiązkowego już trybu gry sieciowej, mamy bardzo wiele trybów dla jednego gracza. Poczynając od Arcade, przez Championships, Wyścigi Duel, Fox Hunting (bez uzbrojenia), Shoot Out, Shoot Out-Fox Hunting do Death Match. Najbardziej ekscytujący jest ten ostatni wyścig – walka bez zasad, w pełnym uzbrojeniu, aż na trasie zostanie tylko jeden.

Żeby jeździć, trzeba mieć samochód. Żeby mieć, trzeba zapracować. Pierwszy ruch to wybranie sponsora, który zechciałby nam udostępnić pojazd. Podpisany kontrakt zobowiązuje do zajmowania określonych miejsc w czołówce (najlepiej w pierwszej piątce), w przeciwnym wypadku umowa zostaje anulowana i musimy zaczynać od początku. Wygrywanie wyścigów premiowane jest nagrodami pieniężnymi, które można przeznaczyć na rozbudowę uzbrojenia samochodu lub wymianę silnika i innych części na lepsze. Możemy też sobie dorobić w innych konkurencjach (nie tak wiele, ale zawsze na jedną oponę wystarczy). Po każdym wyścigu uszkodzony pojazd trzeba naprawić, a to też kosztuje.



Wjechanie na nieuważnie zostawioną minę zakończyło się lotem we mgle.

Gdy przeglądamy menu, co chwilę dogaduje nam wychylający się z boku ekranu Eddy. Niekiedy jego przytyki są słuszne, ale nie zawsze. Po dłuższej grze Eddy zaczyna się powtarzać, a to strasznie denerwuje. Poza tym menu nie jest intuicyjne. Aby znaleźć większość opcji, musiałem zaglądać do instrukcji.

Uzbrojenie podzielone jest na dwie podstawowe grupy: defensywne i ofensywne. Z elementów obronnych warto wymienić np. Missile Controller. Wystrzelona w naszą stronę rakieta po uruchomieniu MC wraca do nadawcy. Atakować wroga możemy na bardzo wiele sposobów. Najskuteczniejsze i najbardziej widowiskowe są rakiety kierowane na podczerwień. Trafiony przeciwnik fruwa jak ptak, trzeba tylko uważać, żeby nie spadł na nasz samochód.

Samochody zachowują się dość realistycznie, choć niekiedy widać, że autorom pozwolono poszaleć. Pojazd według specyfikacji ma masę ok. dwóch ton, a po wypadku lata w powietrzu jak plastikowy model. Przeciwnicy prowadzeni przez komputer nie grzeszą inteligencją, natomiast umiejętnościami rajdowymi mogą zaskoczyć niejednego gracza. Dojście do wprawy wymaga treningu i zmiany przyzwyczajeń wyniesionych z innych gier.

Karoserie pojazdów mają raczej jednolite barwy (dominuje czarny), ale za to w słońcu pięknie widać odbicia światła na blacharce. Otoczenie torów jest bardzo urozmaicone, często można zjechać kawałek w bok, oddalając się od jezdni. Dość ładnie zrealizowano wszelkie detonacje na trasie i poza nią. Gra korzysta z większości akceleratorów graficznych (przed uruchomieniem można dokładnie skonfigurować kartę i wykonać test ustawień). Nawet na słabszych komputerach powinna chodzić płynnie, jeśli tylko zachowamy umiar przy ustawianiu liczby detali.

W tej grze nie grozi złamanie karku, chyba że ktoś spadnie z krzesła. W sumie to bardzo przyjemna rozrywka, nie sprawi nikomu zawodu.

Zulu



Wyścigi
THQ/Synetic
CODA

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 24 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 80%

Cena: bd

Might and Magic VII
For Blood And Honor

O tej grze pisaliśmy już sporo, więc wszystkich, którzy chcą poznać fabułę oraz dowiedzieć się o najbardziej istotnych zmianach zapraszam do przeczytania tekstów zamieszczonych w numerach 6 i 7/99.

GAMBLER GRA MIESIĄCA

Might & Magic VII stawia przed graczem znacznie poważniejsze wyzwania niż poprzednie części cyklu. Wynika to ze skomplikowanego i przemyślnie skonstruowanego systemu profesji, awansów oraz zdolności bohaterów. Na przykład Rycerz, Paladyn czy Czarodziej nie mogą uzyskać nawet biegłości Expert (czyli drugiej pod względem zaawansowania) w sztuce Disarm Trap, co powoduje, że próba otwierania przez te postacie większości skrzyń ze skarbami kończy się śmiercią lub okaleczeniem całej grupy. Utrudniono również możliwość nauki nowych czarów. Na przykład niezwykle użytecznego zaklęcia Town Portal może nauczyć się tylko Mistrz Kanonu Wody, a rewelacyjnego czaru Lloyd's Beacon tylko Wielki Mistrz tegoż kanonu.



W M&M VII wprowadzono grę karcianą, podobną do Magic: The Gathering.

Utrudnieniami są nie tylko komplikacje samego systemu awansów, ale też zmiany w ukształtowaniu geograficznym krainy. Erathia to górzysty kontynent, zryty wąwozami i przełęczami i nie ma tu takiej swobody poruszania się jak na otwartych przestrzeniach krainy Enroth, znanej nam z części szóstej. Jeśli chodzi o siłę potworów, to twórcy gry nie zapędzili się zbyt daleko w chęci utrudnienia graczom życia. Na watahy ważek lub goblinów okupujące pierwsze tereny, na które wchodzi drużyna trzeba zwracać uwagę głównie ze względu na ich liczebność. Istnieje też możliwość podpuszczenia potworów i wciągnięcia ich na tereny, których bronią na przykład elfi, ludzcy lub krasnoludzcy strażnicy (sojuszników można w czasie bitwy uzdrawiać!). Nawet jeśli nie dadzą sobie z potworami rady (jak w przypadku potężnych Wyvernów latających w pobliżu elfiego kraju Avlee), to zajmą ich uwagę na czas potrzebny bohaterom do użycia czarów lub strzał. Dziwi fakt, że chociaż twórcy z New World Computing pilnie nadstawiali ucha na sugestie graczy (świadczy o tym np. zmiana systemu czarów), to nie przeprowadzili radykalnych zmian dotyczących NPC-ów. Nadal jest wśród nich mnóstwo osób o zupełnie nieprzydatnych umiejętnościach (chociaż zawsze można powiedzieć: jak w życiu), wypowiadane przez nie kwestie są sztampowe i nie pozwalają na poprowadzenie rozmowy nawet w ograniczonym stopniu.



Jednak niektóre błędy w Might & Magic VII nie wykraczają poza „standardowy" już zestaw, możliwy do skorygowania za pomocą patchy. Przede wszystkim zauważyłem dziwne zachowanie potworów w czasie walki na pofałdowanym terenie. Oto gdy włączymy opcję walki turowej, przeciwnicy stojący niżej nie są w stanie w czasie swojej tury zbliżyć się do grupy, gdyż zsuwają się z powrotem na dół (co zresztą jest ułatwieniem). Kiedy to jednak oni stoją na górze, możemy spodziewać się, iż bardzo szybko zsuną się na dół, stając tuż przed drużyną. Poza tym wrogowie nie potrafią radzić sobie z przeszkodami terenowymi. Przeciwnik znajdujący się za murkiem lub barierką nie umie jej obejść i spokojnie „zaczeka", aż łucznicy lub czarodzieje zrobią z nim porządek.

Might & Magic VII to doskonała propozycja dla miłośników serii, ale pomimo wielu bardzo poważnych zmian, zostawia pewien niedosyt.

Interakcja grupy bohaterów z otaczającym ich światem jest największym minusem tego programu. Nie wiem, czy autorów może usprawiedliwiać fakt, że w RPG jest to element najtrudniejszy do realizacji.

Jacek Piekara

PS Gra będzie wydana przez Mirage w wersji polskiej.

Might and Magic VII – For Blood And Honor

Role-playing
3DO/New World Computing
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 133 (sic!), 32 MB RAM, CD ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 90%
Cena: bd

Star Trek: Birth of the Federation

Birth of the Federation to gra strategiczna z podziałem na tury, której akcja toczy się w świecie Star Trek: The Next Generation. Już na pierwszy rzut oka nasuwają się skojarzenia z Master of Orion – czeka nas eksploracja, kolonizacja, kontakty z Obcymi, dbanie o rozwój imperium i walka o panowanie nad Galaktyką...

Rasy

W grze sprawujemy kontrolę nad jedną z pięciu ras – Federacją, Ferengami, Klingonami, Romulanami i Cardassianami. Każda posiada specyficzne możliwości, statki, struktury, a nawet interfejs. Interesującym pomysłem jest umieszczenie dodatkowych 30 „mniejszych ras" (minor races). Nie angażują się one bezpośrednio w konflikt między głównymi potęgami, ale można je podbić lub przeciągnąć na swoją stronę.

Federacja nastawiona jest na eksplorację, badania naukowe i dyplomację. Ferengi koncentrują się na handlu i ekonomii. Klingoni to wojownicy, wojna jest ich żywiołem, a głównym celem podboje. Romulanie to potęga szpiegowska, posiadają statki z systemami maskującymi. Cardassianie łączą możliwości organizacji wywiadowczych i sił zbrojnych. Lepiej nie próbować gry w stylu różnym od predyspozycji danej rasy... Niestety, autorzy gry zrezygnowali z wykorzystania postaci ze Star Treka. Szkoda, gdyż pojawienie się znanych z filmu dowódców wojskowych uczyniłoby grę bardziej atrakcyjną i jeszcze lepiej oddało klimat serialu.

Nauka

Badania naukowe prowadzimy w 6 kierunkach: biotechnologia, komputery, materiały konstrukcyjne, energia, napędy statków kosmicznych oraz broń.

Możemy dowolnie rozdysponować punkty nauki, jednak najlepiej rozłożyć je równomiernie (biorąc pod uwagę bonusy), ponieważ tylko część wynalazków dostępna jest po osiągnięciu określonego poziomu w jednej dziedzinie. W większości przypadków potrzebna jest znacznie większa liczba technologii, np. by budować Dreadnoughta II musimy rozwinąć sześć dziedzin do poziomu 9 lub 10.

Kolonie

Podczas wyboru celu kolonizacji należy zwracać uwagę na maksymalną wielkość populacji, którą może pomieścić system oraz procent przyrostu naturalnego (suma wskaźników wszystkich planet). Olbrzymie znaczenie mają systemy z dilithium, gdyż jego wydobycie określa liczbę statków kosmicznych, które można budować jednocześnie.

Możliwości kolonii zależą od wpływów finansowych, ilości wytwarzanej żywności i energii, potencjału produkcyjnego oraz punktów wywiadu i nauki. Zestaw struktur, które możemy wybudować jest bogaty. Część z nich możemy również upgrade'ować. Niestety, trwa to bardzo długo, szczególnie w przypadku struktur przemysłowych w późniejszej fazie gry (czasami ponad 30 tur).



Dyplomacja i wywiad

Możemy wysuwać żądania, proponować układy o przyjaźni oraz przyłączeniu się do naszego imperium. Pewną wadą i niekonsekwencją przy odtwarzaniu klimatu świata ST jest brak możliwości osiągnięcia dyplomatycznego zwycięstwa...

Podstawą dobrych stosunków są pieniądze – obowiązuje zasada „lubimy tych, którzy płacą". Powinniśmy koncentrować się na mniejszych rasach. Niektóre, jak Mintakanie, mogą natychmiast przejść na naszą stronę, inne (Sheliak) chcą toczyć wojnę z każdym intruzem. Jednak wystarczy trochę cierpliwości i gotówki, by stali się naszymi przyjaciółmi.

W przypadku służb wywiadowczych możemy rozdysponować punkty między ochronę wewnętrzną oraz akcje szpiegowskie i sabotażowe (cele ogólne, militarne, ekonomiczne i naukowe). Jednak lepiej koncentrować się na kontrwywiadzie.

Walka

Możliwości bojowe statku określają: pancerz, tarcze, uzbrojenie energetyczne i rakietowe, prędkość przemieszczania się w Galaktyce, zasięg (jak daleko mogą odlecieć od najbliższej stoczni, outpostu lub stacji kosmicznej), wyszkolenie załogi oraz koszt eksploatacji. Niestety, nie możemy sami wybierać wyposażenia jednostek. BotF dobrze oddaje klimat Star Trek, dlatego walki należą do rzadkości...

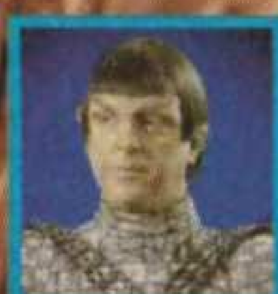
Gdy dojdzie do spotkania wrogich flot, akcja gry przenosi się do trójwymiarowego środowiska (jednak BotF nie wykorzystuje kart 3D/3dfx). Starcie dzieli się na tury taktyczne – wydajemy rozkazy dla grup lub poszczególnych okrętów (różne manewry – od ucieczki do próby taranowania), by później oglądać ich wykonanie. Większość walk rozstrzyga się w jednej turze. Taktyka sprowadza się głównie do prowadzenia ostrzału przez duże jednostki oraz wykorzystania możliwości manewrowych mniejszych.

Podstawową siłą ofensywną i defensywną są statki. Zad-



ne baterie orbitalne nie uchronią planety przed atakiem silnej, wrogiej floty. Mogą tylko nieco opóźnić inwazję. Jednak podboje nie są proste, gdyż ludność imperium z niechęcią akceptuje inwazje na inne planety (wyjątek – Klingoni) – wpływają negatywnie na poziom morale, co w skrajnym przypadku może doprowadzić do rebelii... Ponadto podbite planety nigdy nie będą pełnowartościowymi zdobyczami – ich ludność jest niechętnie nastawiona do najeźdźcy, a jakość pracy – niska.





Sztuczna Inteligencja

Firma MicroProse nie popisała się specjalnie. SI trudno uznać za wielkie osiągnięcie, co widać szczególnie w późniejszej fazie gry.

BotF ma opcje gry wieloosobowej przez Internet, sieć, kabel, modem (do 5 graczy). W ostatnim momencie zrezygnowano z gry przez e-mail.



Jakość techniczna

BotF to kolejny przypadek, gdy producent woli wprowadzić na rynek produkt nie dopracowany i publikować kolejne patche – gra potrafi się czasami zawiesić, w przypadku połączeń internetowych można spodziewać się problemów technicznych, poważnym utrudnieniem jest spowalnianie pracy interfejsu po kilkudziesięciu turach i nawet PII450 tu nie pomoże (trzeba zapisać stan gry, wyjść z niej i wejść ponownie). Zapewne wszystko (także SI) zostanie poprawione, ale trzeba będzie trochę poczekać...





Wnioski

Birth of the Federation to interesująca, choć nie pozbawiona wad gra strategiczna – model wszechświata jest dosyć skomplikowany (ale ustępuje złożonością MoO czy Civ), a producentowi udało się osiągnąć dużą zgodność z realiami i klimatem świata Star Trek. Dlatego BotF jest godną uwagi propozycją przede wszystkim dla mniej doświadczonych graczy i wielbicieli ST.

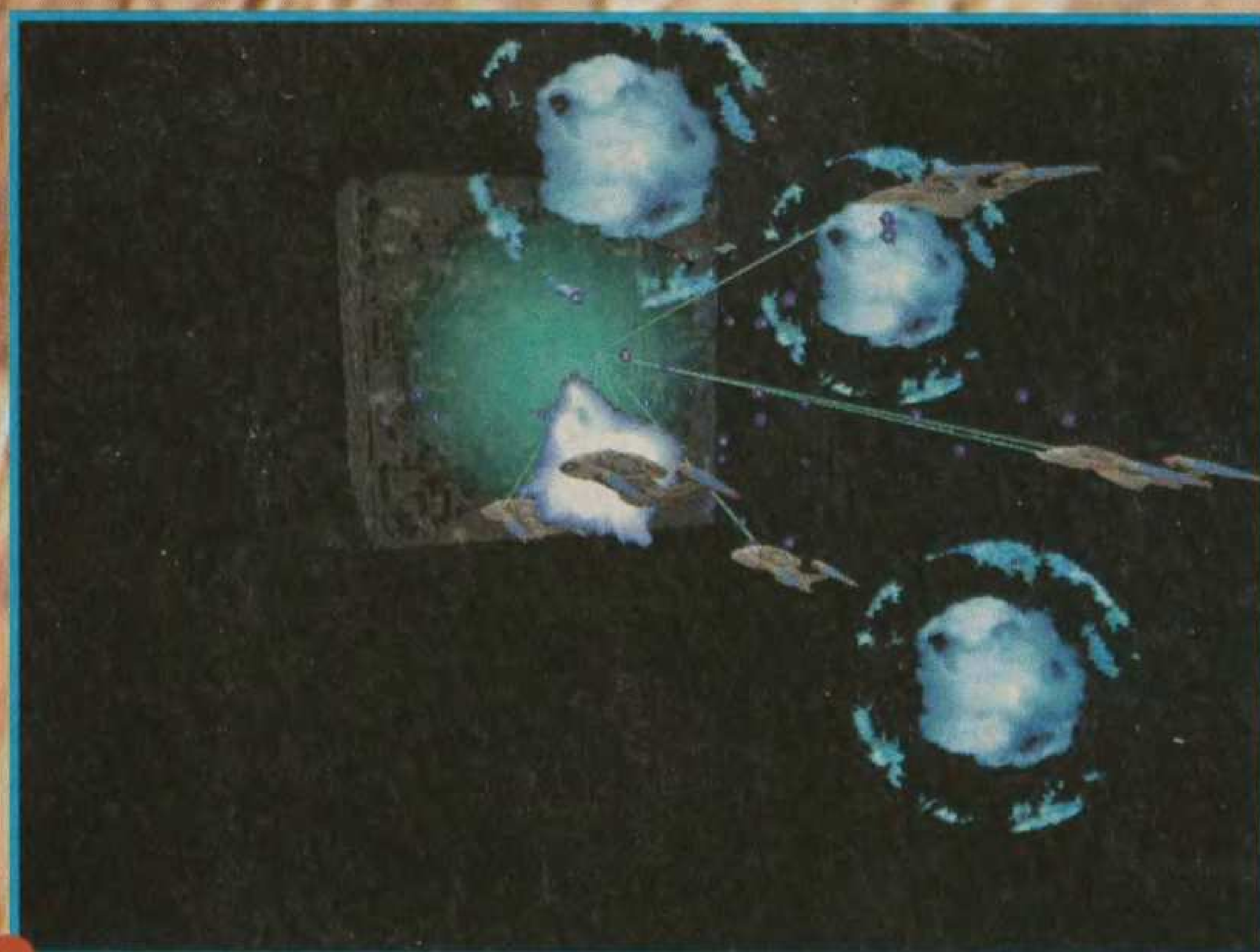
Jacek Ilczuk

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
BIRTH OF THE FEDERATION

Strategiczna
Hasbro Interactive/MicroProse
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, Windows 95/98, 16MB RAM, CD-ROM (4x), mysz

Ocena:
73%

Cena: bd



Podobnie jak w Master of Orion, świat gry „nawiedzany" jest przez różne kosmiczne potwory. Niektóre z nich (np. kosmiczny kryształ) są żywcem przeniesione z MoO, ale pojawiają się też inne – prosto z serialu Star Trek. Największym zagrożeniem jest jeden z tych ostatnich – statek Borga. Szkoda że autorzy gry nie przyjęli, że z zagrożeniami tego typu wszystkie rasy powinny walczyć wspólnie – tak jak w filmie...



Kierunki badań oraz dystrybucja punktów naukowych przypominają pierwszą część MoO. Nowością są bonusy zwiększające wydajność pracy w poszczególnych kierunkach badań. Jedną z ważniejszych struktur naukowych jest Science Academy (Vulcan) – wzrost o 35% liczby punktów nauki we wszystkich dyscyplinach.



Total Annihilation Kingdoms

Po grze Total Annihilation – futurystycznej strategii czasu rzeczywistego – twórcy z firmy Cavedog postanowili z dalekiej przyszłości przenieść się w odległą przeszłość i ukazać nam walkę czterech fantastycznych królestw, w których panuje magia, a wojska składają się w dużej mierze z mitycznych potworów.

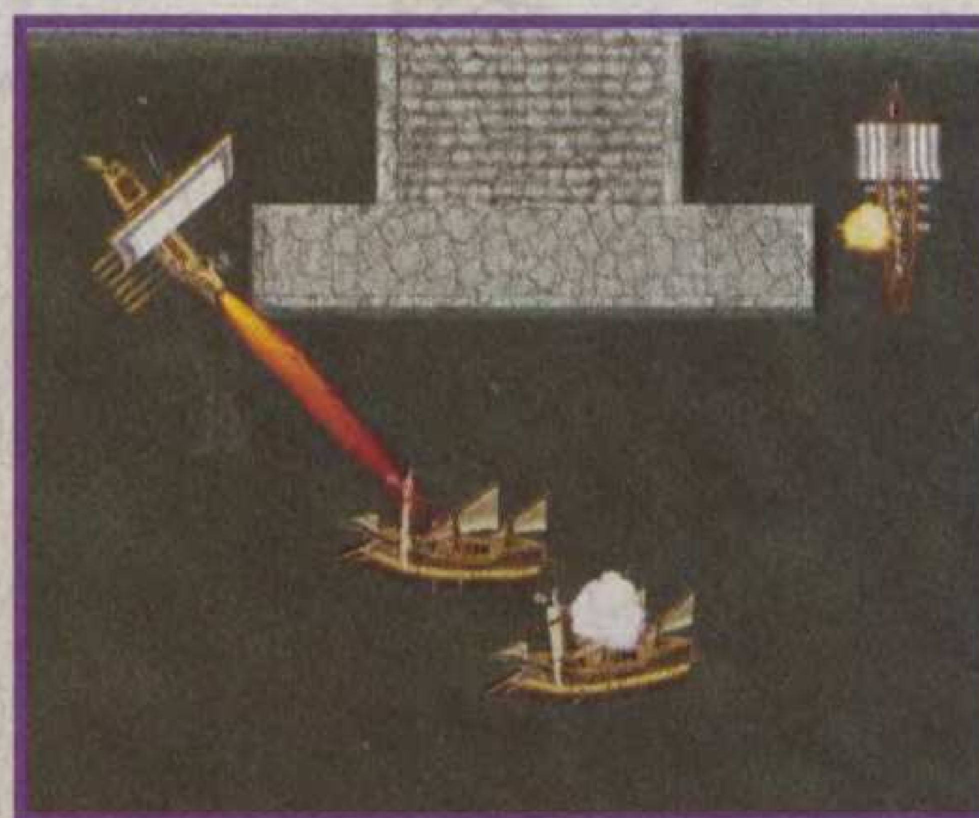
Mój główny zarzut do TA: Kingdoms dotyczy przebiegu kampanii, która, niestety, nie została podzielona według stron konfliktu (jak to przyjęło się w RTS-ach), tylko w każdym scenariuszu dowodzimy siłami innego państwa. Długo można się zastanawiać nad pomysłem, który w równie perfekcyjny sposób niszczyłby nastrój gry. Ewentualne zastrzeżenie może budzić jeszcze wielkość map, które czasami sprawiają wrażenie zbyt małych i niezbyt urozmaiconych oraz znaczne spowolnienie gry (na PII 350), gdy kieruje się kilkudziesięcioma jednostkami.

Sporo do życzenia pozostawia także SI. W jednym scenariuszu zaobserwowałem scenę, która świadczy o tym, że problem Sztucznej Inteligencji autorzy potraktowali po macoszemu. Oto przez wąskie przejście wśród skał usiłuje przedrzeć się konnica wroga. Przejście jednak jest dla tego typu oddziałów niedostępne (może je zdobyć tylko piechota). Czy konnica wobec tego cofnie się i poszuka sobie innej drogi, aby dotrzeć do mego miasta? Ależ skąd! Wojska wroga tłoczą się pod skałami i z pełną rezygnacją przyjmują bombardowanie moich magicznych wież oraz łuczników.



Mimo tych niebagatelnych wad, TA: Kingdoms pozwala na znakomitą zabawę. Początkowe misje są, co prawda, zdecydowanie zbyt łatwe (pół żartem, pół serio stwierdziłem, że dłużej trwa ładowanie misji niż sama rozgrywka), ale prawdopodobnie zostały w ten sposób opracowane z myślą o początkujących graczach, których mogłaby zrazić nadmierna trudność programu.

Bardzo ładnie przygotowano scenografię: zarówno budynki, jak i potwory zostały opracowane z dużą dbałością o szczegóły i, co najważniejsze, nie mamy żadnych kłopotów z rozpoznaniem konkretnego oddziału. Na uwagę zasługuje też znaczne zróżnicowanie sił poszczególnych królestw. Zwłaszcza dowodzenie wojskami Zhon wymaga od gracza zupełnie innego nastawienia. Oto bowiem mieszkańcy tego państwa nie wznoszą żadnych budowli (poza wieżami strażniczymi oraz koncentratorami energii magicznej), a ich wojska są przywoływane przez specjalnie do tego celu przygotowanych szamanów.

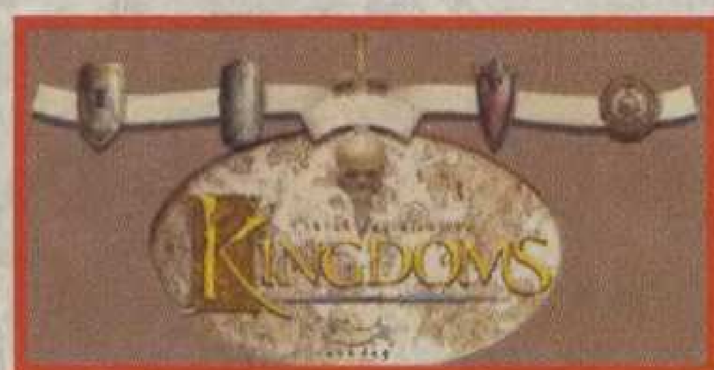


W TA: Kingdoms gracz może korzystać ze sporej liczby wszelakiej maści potworów oraz żołnierzy. Zwykła piechota, łucznicy, muszkieterowie, konnica, staną naprzeciw potężnych kamiennych gigantów potrafiących bombardować wroga na ogromną odległość, silnych i powolnych trolli, piekielnie szybkich, ziejących ogniem smoków albo ogniowych demonów. Tak jak w TA, szczególna militarna rola przypada głównemu bohaterowi, z którym zwykle zaczyna się scenariusz (przynajmniej w pojedynczej rozgrywce). Jest to postać potrafiąca nie tylko leczyć oddziały i wznosić budynki, ale również dysponująca ogromną mocą magiczną. Pamiętam, że w jednym ze scenariuszy wrogi mag usłał całe pole ciałami moich łuczników i muszkieterów, zanim w końcu odesłali go do lepszego ze światów.

Mam nadzieję, że „łatki" do TA: Kingdoms poprawią przede wszystkim inteligencję komputerowych przeciwników. Ocena jest więc może trochę na wyrost, ale w końcu już dawno nie bawiłem się tak wspaniale przy RTS-ie.

Jacek Piekara

GAMBLER WYRÓŻNIENIE



Strategiczna

GT Interactive/Cavedog

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 89%

Cena: 169 zł

Saga: Gniew wikingów

Wikingowie byli plemieniem nad wyraz ciekawym. Aż dziwne, że tak mało gier komputerowych poświęcono tym ludziom, którzy nie tylko zasłynęli jako wojownicy i podróżnicy, ale zajmowali się też handlem, rzemiosłem na wysokim poziomie, rozwinęli kapitalny system prawny i stworzyli interesującą religię oraz mity (skrzętnie je zapisano, a więc mógł z nich pełnymi garściami korzystać np. pan Tolkien).

Saga teoretycznie przenosi nas do świata wikingów, ale równie dobrze jej akcja, z małymi kosmetycznymi poprawkami, mogłaby toczyć się w Grecji, Persji, Chinach czy gdziekolwiek indziej na świecie. Niezaprzątanie sobie głowy historycznymi realiami i użycie chwytliwego słowa „wikingowie" jedynie jako zachęty dla potencjalnego kupca, nie byłoby jeszcze niczym zdrożnym. Gorzej, iż Saga jest po prostu słabą grą, a przy obecnym natłoku RTS-ów na rynku, patrzymy na tytuły należące do tego gatunku znacznie chłodniejszym okiem niż za czasów Warcrafta.

Saga pozwala nam nie tylko na dowodzenie jednym z klanów wikingów, ale również na poprowadzenie sił elfów, gigantów, krasnoludów lub centaurów (tak sobie przybiegły z Grecji, aby zobaczyć co słychać na dalekiej Północy). Przy tym rola gracza nie ogranicza się tylko do sterowania łupieżczymi wyprawami, musi on również kontrolować rozwój ekonomiczny swej małej społeczności, a więc dbać o zapasy surowców i żywności oraz czuwać nad prawidłowym rozmnażaniem się podwładnych (prawidłowym, znaczy: szybkim). Wikingowie na szczęście nie są ludźmi wymagającymi i do rozpoczęcia procesu rozmnażania wystarczy im odosobnione miejsce oraz zapasy żywności (kobiecie i mężczyźnie trzeba wskazać dom, który ma się stać ich domem rodzinnym, a sami pobiegną po jedzenie). Mogą zebrać plony z pól, łowić ryby lub polować na zwierzaki (wszystkie te czynności przedstawiono w uproszczony, ale sympatyczny sposób). Podobnie jest w wypadku nakazania podwładnym budowy jakichkolwiek budynków. Jeżeli nie mają potrzebnych surowców, najpierw zaczną ich szukać oraz je magazynować. Jeśli jednak surowce nie są dostępne, program nie powiadomi nas o tym, a nasi ludzie będą stali bezczynnie jak kołki w płocie.

W Sadze może się podobać: możliwość oddalania i przybliżania obrazu (ale tylko trzy skale, co przy Alien Nations wygląda żałośnie), spora autonomiczność jednostek, których nie trzeba ciągle „prowadzić za rękę", prosta, ale czytelna grafika, dynamiczna muzyka, zróżnicowanie ras, efekty dźwiękowe oraz, oczywiście, polska lokalizacja. Atrakcyjny jest też podział na pory roku, co nie tylko ma znaczenie dla scenografii, ale też w dużym stopniu wpływa na gospodarkę. Jednak ten program po prostu mnie znudził.





Nie ma w nim nic, co mogłoby wywołać u gracza wypieki podniecenia i sprawić, aby budził się z radosną myślą, że oto nastąpił nowy dzień, kiedy znowu pogra sobie w Sagę. Może jest to spowodowane brakiem linii fabularnej, może niewielkim wyborem budynków czy jednostek, których rodzajów jest żałośnie mało, może tym, że taktyka walk jest prosta niczym konstrukcja cepa, a nauka zasad zastosowanej w grze ekonomii nie potrwa dłużej jak 5 minut. Saga to kolejny przykład programu zrealizowanego małym nakładem sił i środków, którego atrakcyjność sprowadza się głównie do chwytliwego tytułu oraz niskiej ceny.

Jacek Piekara

S·A·G·A
Rage of the Vikings

Strategiczna
Cryo
CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD ROM 4x, Windows 95/98

Ocena:
49%

Cena: 69 zł

Expendable

Firma Rage słynie z tego, że robi gry z wybitnie efektowną grafiką. W czasach preakceleratorowych stworzyła Darklight Conflict, która – chociaż nie korzystała z żadnych kart – wyglądała i działała lepiej niż niejedna gra przyspieszana akceleratorem. Potem firmie powinęła się noga, wyprodukowała gniot o nazwie Incoming. Teraz skierowała nadmiar swej twórczej energii na inną grupę graczy – posiadaczy konsol. Pierwszym tego dowodem jest Savage Arena (czy właściwie Dead Ball Zone), a drugim – „Zbyteczny".



Gra jest skrajnym przypadkiem z gatunku arcade, z ogromną dawką czarnego humoru. Widać to już w intro, które wprowadza nas w trochę sadystyczną intrygę. Otóż bezmiar kosmosu przemierza wielki statek, na pokładzie którego w specjalnych komorach hodowane są ludzkie klony. Gdy osiągną odpowiednie rozmiary, są budzone, stemplowane, ubierane, przypalane i indoktrynowane za pomocą hipnozy. Następnie zrzucane są na powierzchnię planety zajętej przez jakichś Obcych, którym nie podobają się imperialistyczne dążenia Ziemian (ponieważ kolidują z ich własnymi). I w ten sposób nowo powstały człowiek po dwudziestu miunutach od narodzin trafia w sam środek WOJNY. Trzeba przyznać, że tytuł gry doskonale oddaje jej klimat.

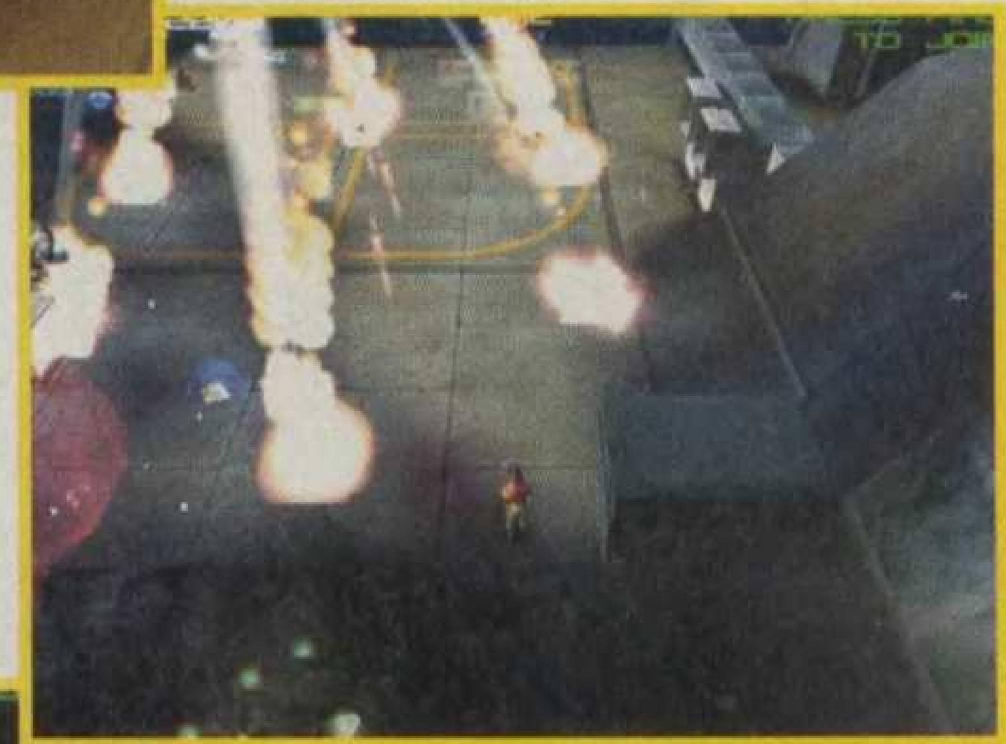






Graczowi, rzecz jasna, przypadła w udziale rola mięsa armatniego. Potem zaczyna się dla niego coś, co najlepiej można określić jako Commando albo Ikari Warrior w nowej oprawie. Musi rozwalić niemal wszystko, oprócz kilku zakładników – ich może uwolnić.





I tu ujawnia się główna zaleta gry – przepiękne efekty eksplozji. Mam wrażenie, że im właśnie podporządkowano całą resztę. W grze chodzi głównie o to, żeby wysadzać. I jest na co popatrzeć.

Niestety, podobnie jak z Savage Arena, szybko okazuje się, że to kolejna gra przeznaczona nie na PC, ale na konsole. Co najśmieszniejsze, podczas definiowania klawiatury w tle widać charakterystyczny kształt joypada Sony. No i, niestety, kierowanie postacią za pomocą klawiatury jest makabrycznie niewygodne. Zwłaszcza że



kamera nie została „zawieszona" nad głową postaci. Można chodzić w dowolną stronę, a obraz zawsze będzie pokazywany z tego samego miejsca. Jeżeli znajdziecie wygodny sposób kierowania, możecie się całkiem nieźle bawić. Jeżeli nie – przygotujcie się na ciężkie chwile.

Nie mogę z czystym sumieniem polecić gry. Jeżeli jednak czujecie niepowstrzymaną ochotę postrzelania w starym, dobrym stylu – Expendable powinna spełnić Wasze oczekiwania. Rozwałka à la old school.

RatlooZ



Strzelanina

Rage

Techland

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, zalecany akcelerator

Ogółem: 67%

Cena: bd

Savage Arena



Na konsoli wygląda to gorzej, ale gra się znacznie lepiej. DualShock rulez!

Demo tej gry zobaczyłem na PlayStation i od razu zapragnąłem ją mieć. Jako pierwsza ukazała się wersja na tę platformę. Nosi tytuł trochę inny niż pecetowa – Dead Ball Zone. A tak naprawdę to zupełnie niezły byłby tytuł Speedball 3 albo 2000. Zasady są właściwie identyczne. To gra w piłkę ręczną, którą przeciwnikowi można zabrać tylko w jeden sposób – dając mu po buzi. Do tego rozbudowana część menedżerska, która fascynowała tylu ludzi grających w Speedball 2 jeszcze na Amidze. Oczywiście, to nie ta sama gra. Tu coś dorzucono, tam odjęto i w ten sposób powstał produkt na miarę naszych czasów.





Drużyna składa się z 8 zawodników. Każdy z nich opisany jest kilkoma parametrami, takimi jak siła, wytrzymałość, szybkość czy umiejętność posługiwania się piłką. Gracz może przypisać zawodnika do obrony, ataku lub pomocy oraz wybrać taktykę, którą chce grać.

W stosunku do SB2 grę całkowicie pozbawiono elementów ekonomicznych. Zawodników „ulepszamy" przez trening, a nie kupowanie rozmaitych części zbroi. Ma to swoje zalety, ma też wady. Z jednej strony możemy skupić się tylko na rozwijaniu naszych ludzi. Z drugiej – nie da się nabijać kabzy, wygrywając mecze ze słabszymi drużynami (w SB2 zdarzały się wygrane 200:0). Można jednak śmiało stwierdzić, że elementy menedżerskie w grze są bardzo rozwinięte.





Oczywiście, samotnemu graczowi pozostaje tylko liga. Rozgrywając kolejne mecze, nasi zawodnicy stają się coraz lepsi technicznie i sprawniejsi. Przed meczem można wybrać zawodników oraz jedną z kilku taktyk. Gramy przez 4 ćwiartki, których długość można ustawić (od 30 sekund do 2 minut 30 sekund).

Sama rozgrywka jest połączeniem bijatyki i gry sportowej. Przeciwnika można skrzywdzić na różne sposoby: tradycyjnie dając mu po zębach, waląc „z bańki", kopiąc między nogi albo robiąc zabójczego „jackhammera", czyli przerzut przez plecy. Oczywiście, ataki zabierają energię. Osłabieni gracze zaczynają wymiotować, a po kilku następnych ciosach kładą się na ziemi. W przerwach dziury w zespole można uzupełnić rezerwą.

Grafika jest na całkiem przyzwoitym poziomie. Ładne kolory, ładne wybuchy i bardzo efektowne powtórki. Dźwięk nieco gorszy.

Niestety, Savage Arena powinna się nazywać Dead Ball Zone i pozostać przy PSX – została stworzona do grania na joypadzie. Jestem przeciwnikiem podłączania tego typu urządzeń do PC, zwłaszcza że żadne z nich nie umywa się do DualShocka. Jeżeli nie posiadasz pada, możesz zapomnieć o graniu w SA. Jeżeli masz – spróbuj, choć jeśli nie kręci Ci się łezka w oku na dźwięk słów Speedball 2, możesz sobie darować. Gra Cię znudzi.

Damocles

Sportowa strzelanina
Rage
Techland

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, zalecany akcelerator

Ocena:
60%

Cena: bd

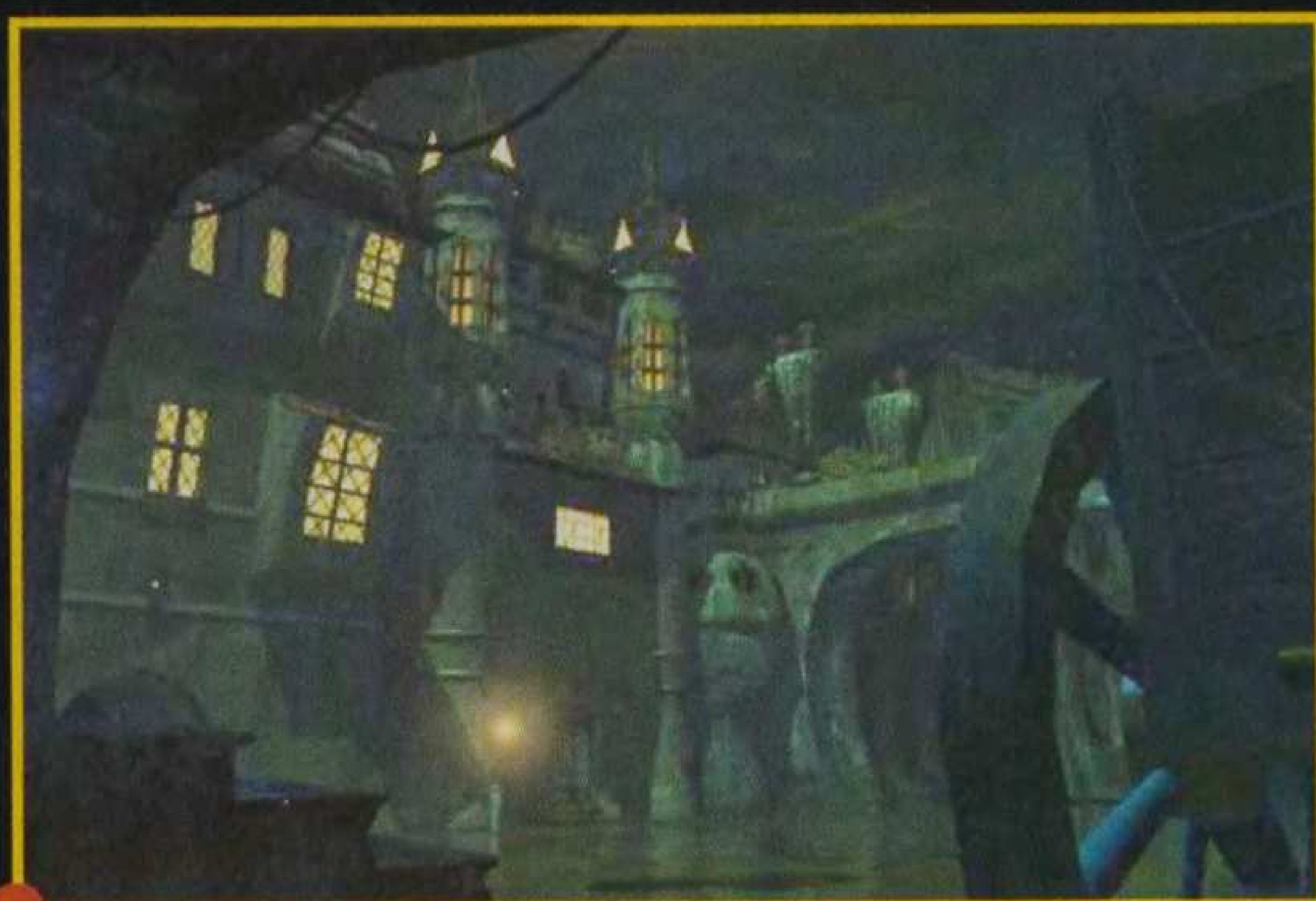


Discworld Noir

Ankh Morpork. Największe i najsłynniejsze miasto Świata Dysku. Miasto, w którym podejrzani osobnicy nocą ubijają podejrzane interesy, a magowie z Niewidzianego Uniwersytetu szaleją po ulicach. Miasto, w którym w godzinę można zdobyć fortunę albo... jeszcze szybciej pożegnać się z życiem – jak Lewton, główny bohater Noir. Zawód prywatnego detektywa nigdzie nie jest bezpieczny, a już szczególnie w Ankh Morpork, w dodatku gdy zlecenie składa piękna brunetka.

Lewton pewnej nocy zorientował się, że jest martwy. Jak do tego doszło? Dowiesz się w grze – zdarzenia przedstawione w intro są bowiem końcówką historii, a gra zaczyna się od retrospekcji. Lewton nigdy nie zarabiał zbyt wiele, więc gdy zaproponowano mu odnalezienie osobnika zwanego Mundi, nie zastanawiał się długo, mimo jawnych gróźb ze strony niektórych osób. Grę rozpoczynasz w biurze, przed Tobą spowite ciemnością ulice Ankh Morpork. Na początku masz niewiele możliwości działania – zaledwie 2 lokacje. Szybko jednak akcja rozwinie się, a na mapie pojawią nowe, ciekawe miejsca.

Discworld Noir to klasyczna przygodówka typu point & click. Grafika nie jest typowo kreskówkowa, w odróżnieniu od dwóch poprzednich części. Oczywiście, w dalszym ciągu jest rysowana, lecz klimat ma zdecydowanie inny. Większość scen rozgrywa się w nocy oraz w słabo oświetlonych lokalach.



Jeśli nic nie widzicie na tej ilustracji, to znaczy, że autorzy odnieśli pełny sukces w tworzeniu klimatu noir.



W grze dominuje czerń. Dotyczy to zarówno kolorów, klimatu, jak i... humoru. Na uwagę zasługuje wykonanie gry – postacie są duże (na niektórych planszach Lewton zajmuje 3/4 ekranu) oraz bardzo dobrze animowane. Cała gra jest jednak zbyt ciemna. Daje to wprawdzie niepowtarzalny klimat, ale strasznie męczy oczy. Szczególnie podczas gry nocą, przy zgaszonym świetle, po godzinie grania oczy wypływają z głowy. W dodatku cały czas masz uczucie, że w ciemnym kącie jest coś, czego nie zauważyłeś, np. jakiś przedmiot, który będzie potrzebny później. Nie zmienia to faktu, że oprawa graficzna jest bardzo staranna i ładna.

Znakomity jest również dźwięk. Lektorów aż miło posłuchać. W grze takiej jak Discworld to jedna z ważniejszych rzeczy – większość czasu spędzasz bowiem na rozmawianiu, wypytywaniu i szpiegowaniu. Dla tych, którzy nie radzą sobie z mówionym angielskim, przygotowano podpisy w kilku językach. Główne atuty Noir to wciągająca fabuła oraz pierwszorzędne teksty (podobnie zresztą było w poprzednich częściach). Z wypowiedzi niektórych postaci można boki zrywać (na przykład kapitana statku oraz bosmana, choć ten mówi niewiele).

Discworld Noir to najlepsza przygodówka od ładnych kilku miesięcy. Bardzo dobrze wykonana, interesująca i nietuzinkowa. Wspaniały nabytek dla każdego, kto lubi Pratchetta i Świat Dysku. Obowiązkowa pozycja dla tych, którzy przeszli poprzednie części. Wprawdzie Rincewind nie jest już bohaterem, lecz Lewton godnie go zastępuje, raz po raz dając pokaz zadziorności i braku taktu. Oprócz drobniutkich niedociągnięć, gra jest naprawdę świetna. Polecam wszystkim – na gorące letnie wieczory...

Frogger

Przygodowa
GT Interactive
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95
Ocena: 88%
Cena: 169 zł









Rodrigo to młody i dynamiczny bohater do wynajęcia. Ratuje księżniczki i zabija smoki, co nie jest zajęciem zbyt popularnym w gildii bohaterów. Wszyscy stają na uszach, żeby robić coś innego, ciekawszego i oryginalniejszego. Rodrigo, niestety, nie jest sławny. Żeby zarobić na życie, musi robić wszystko, co zaproponują mu klienci. Czyli ratować księżniczki... Przy takiej właśnie okazji poznajemy naszego bohatera. Wprawdzie smok jest dużo większy, niż Rodrigo oczekiwał, a zamiast księżniczki więźniem jest tłusty książę, ale co tam – z czegoś trzeba żyć.

Rodrigo to bardzo sympatyczna postać. Postawny, nosi bojowy półpancerz, nieodłączną broń przy pasku, jeździ czymś w rodzaju latającego skutera. To rycerz, który w miarę zna się na swoim fachu, choć jest trochę gapowaty, a przy tym potwornie złośliwy. Dość wybuchowa mieszanka, trzeba przyznać. Muszę w tym miejscu wspomnieć co nieco na temat świata, w którym rozgrywa się akcja. Wyspa Tol Andar to prawie klasyczny świat fantasy. Właśnie, prawie... Dzięki wynalezieniu przez krasnoludy magicznych kamieni zwanych Gloomstones można było zbudować wiele interesujących maszyn (w tym pojazd Rodriga). Świat Rent a Hero jest więc w równym stopniu wypełniony potworami i magią, co dziwacznymi konstrukcjami, które nijak nie mieszczą się w klasycznym modelu fantastycznej krainy. Dzięki temu jest barwny, interesujący i oryginalny.









Rodrigo przez dłuższy czas nie mógł znaleźć ciekawej pracy. Kiedy po uratowaniu księcia siedział w ulubionym pubie, usłyszał o coraz bardziej agresywnych atakach piratów na krainę. Piraci od dawna plątali się po morzach wokół wyspy, ale nikt nigdy nie traktował ich zbyt poważnie. Teraz jednak lepiej się zorganizowali, a ich napady zaczęły uprzykrzać życie mieszkańcom krainy. Czyż nie jest to znakomita okazja dla najemnego bohatera? No właśnie...

Rent a Hero to klasyczna przygodówka typu point & click. Od dawna już nie miałem okazji grać w tak sympatyczną grę. Przede wszystkim na uwagę zasługuje piękna, kolorowa grafika. Zresztą popatrzcie na screeny – Rent a Hero poziomem wykonania nie odbiega od takich tytułów jak Monkey Island 3 czy Grim Fandango, a może nawet je przewyższa. Dodatkowym plusem jest znakomity dźwięk oraz absolutnie doskonała muzyka, przygrywająca prawie przez cały czas.



Fabuła jest interesująca, na szczególne brawa zasługują żywe i dowcipne dialogi postaci występujących w grze. Akcenty humorystyczne pojawiające się w Rent a Hero przypominają serię Simon the Sorcerer. Słowem, grając w Rent a Hero, z pewnością nie będziesz się nudzić, tym bardziej że zabawę co jakiś czas umilają świetnie wykonane sekwencje animowane.

To zdecydowanie najlepsza przygodówka od kilku miesięcy. Warto ją kupić ze względu na ładne wykonanie i świeże pomysły – element, którego coraz częściej brakuje w nowych produktach. Z pewnością zadowoli wielbicieli klasycznych gier przygodowych. Miło, że ktoś jeszcze o nas pamięta...

Frogger



Przygodowa
Microids
Coda

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena:
85%

Cena: bd





Dużo czasu upłynęło od chwili, gdy pierwszy MechWarrior zawitał na ekrany naszych komputerów (właściwie nie pierwszy, ale drugi, ponieważ nikt nie widział gry zatytułowanej MechWarrior 1).





Wszystko zaczęło się, gdy Activision wprowadził na rynek MechWarrior 2: The Clans. Potem była Ghost Bear's Legacy i oczywiście słynna Mercenaries. Wszystkie gry wykorzystywały jeden, nieco przestarzały engine. Swoje pierwsze kroki w Mechu stawiałem jeszcze na 486DX4/100. Lata płynęły i w końcu Activision zakończył współpracę z FASA. Miłośnicy serii obawiali się, że wykupienie przez MicroProse (a właściwie Hasbro Interactive – właściciela MP) praw do trzeciej części zakończy serię sukcesów. Tymczasem firma Activision skupiła się na nieco mniejszych maszynach, ale to już inna historia.

Wojny klanów zakończyły się. Teraz jednostki Gwiezdnej Ligi walczą z kilkoma opornymi, którzy nie chcą się poddać prawom obowiązującym w całej Sferze Wewnętrznej. Wśród nich są członkowie klanu Smoke Jaguar. Zdając sobie sprawę z nikłych szans na zwycięstwo, walczą tylko po to, aby pociągnąć za sobą jak najwięcej przeciwników. A Ty, Graczu, musisz się zmierzyć z fanatykami, dla których liczy się tylko zwycięstwo lub śmierć na polu chwały. W tej walce nie ma jeńców.

MechWarrior 3 to godny następca wspaniałych przodków. Już w pierwszym kontakcie z grą widać ogrom pracy włożonej w jej stworzenie. Niemal zerowa liczba błędów, perfekcyjna oprawa i niezwykła „głębia merytoryczna".

Sterowanie Mechem to męka. Każdy, kto próbował wykonać jakiś manewr 70-tonową maszyną przy prędkości 60 km/h, powie to samo. Jednak tym razem autorom udało się stworzyć taki system, do którego pasuje określenie: „intuicyjny". Mimo to nie mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że sterowanie jest dopracowane. Specyfika Mecha nie pozwala na stworzenie dobrego systemu kierowania za pomocą joysticka, myszy i klawiatury. Gra się, o dziwo, BARDZO przyjemnie.

Główny atut gry to nieprawdopodobna grafika. Uwierzcie mi – screeny nie oddają 0,001 tego, co widać na ekranie. Jak dotąd nie spotkałem osoby, która widziała tę grę i nie zachwyciła się oprawą. Fakt, że jej wyjątkowość widać tylko na bardzo szybkiej maszynie z dobrym akceleratorem. Idealnie płynna animacja 15-metrowych potworów biegających po miastach, pustyniach, górach itd. Trzeba zobaczyć, żeby uwierzyć. Mechy zostawiają nawet różne ślady w zależności od kształtu stopy i rodzaju podłoża.

Drugą zaletą MW3 jest doskonały dźwięk. Odgłos stąpania jest nieziemski. Inaczej brzmi, gdy biegniemy po betonie, inaczej na trawie. Gdy ruszamy kokpitem, rozlega się bzyczenie serwomotorów; kiedy zaczyna się strzelanina, trudno „usłyszeć" nawet własne myśli.

Misje w kampanii łączą się w sensowną całość, dzięki temu łatwiej identyfikować się z postacią pilota Mecha. Co nie zmienia faktu, że gra jest bardzo trudna i niektóre zadania mogą wpędzić w nerwicę.

Mam tylko jedno zasadnicze „ale". Walka Mechem w 90% przypadków ogranicza się do obiegania wokół przeciwnika. Tak było, tak jest i tak będzie. A to, niestety, przestaje być zabawne. Drugą ewentualnością jest ustawienie się naprzeciwko i walka na „przetrzymanie": kto ma silniejsze uzbrojenie i lepszą zbroję – wygrywa. No, ale podobnie jest w symulatorze czołgów.

MechWarrior 3 to jedna z najładniejszych gier, jakie ostatnio widziałem. Jeżeli kochacie Mechy – musicie zagrać. Jeżeli jeszcze nie mieliście z nimi do czynienia – najwyższa pora zacząć. Takiego symulatora Mechów jeszcze nie było. Teraz pozostaje czekać na Heavy Gear II, który pokaże się wkrótce.

RatlooZ



To NAPRAWDĘ najładniejsza gra o Mechach. Nawet, jeżeli tego nie widać.



Symulator

Hasbro Interactive/MicroProse

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 88%

Cena: bd

Gruntz

– Fuść mnie, ViZ! Puść mnie! Przecież obiecałeś, że to ja będę mówić...

– No dobra, mów.

Cześć! Nazywam się Grumley i chcę Wam opowiedzieć trochę o sobie. Ja i moi bracia, Grimley i Gromley, należymy do jednego z klanów Gruntów. Niektórzy twierdzą, że nasze życie przypomina przygody Lemmingów, ale to nie do końca prawda. Przede wszystkim, my uwielbiamy zabawę! Jesteśmy też znacznie bardziej inteligentni i nie pchamy się na siłę tam, gdzie nas nie potrzebują.



Zwykle noszę ze sobą dwa przedmioty: jeden służy do drobnych prac, a drugi – zgadnijcie! No jasne, że do zabawy! Umiem posługiwać się ponad dwudziestoma narzędziami. Są to m.in. rękawice (do rozłupywania głazów), kielnia i wiadro (do stawiania murów), buty (mogę w nich chodzić po ostrych kolcach), łopata (zasypuję nią zdradliwe doły) oraz skrzydła (o! latam, latam!). Nasz klan nie jest bezbronny. Mamy pałki, bumerangi i różowe pistolety strzelające kulkami z gąbki. Kto by przypuszczał, że kiedykolwiek się przydadzą? Nie lubię przemocy i wolę zaciekawić nieprzyjaznego Grunta nową zabawką, niż z nim walczyć. A mamy duży asortyment: piłki plażowe, samochodziki, skakanki, rowery, piszczące zabawki i kilka innych. W zupełności wystarczą, abyśmy mogli nie zauważeni przejść obok wroga.

Mój klan słynie z niecierpliwości i humoru. Godzinne oczekiwanie na ruch to nie dla nas – akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Ponieważ ja i moi bracia lubimy często wygłaszać zabawne komentarze, mam nadzieję, że nie będziecie się nudzić. Zwłaszcza że ostatnio, dzięki firmie TopWare, nauczyliśmy się mówić po polsku. Nasz świat jest bardzo kolorowy, na pewno przypadnie Wam do gustu. Oprócz mojego klanu istnieje tu też wiele innych, które czasami łączą się z nami przez sieć. Urządzamy sobie wtedy zawody – kto pierwszy zdobędzie obcą fortecę.

Pewnie teraz zastanawiacie się, po co to wszystko Wam opowiedziałem? Mój klan popadł w tarapaty. Potrzebujemy Waszej pomocy! Problemy zaczęły się, gdy podczas zabawy piłką odnalazłem w lesie trzy przyciski. Natychmiast o wszystkim powiadomiłem nasz klan i króla. Gdy uruchomiliśmy przyciski, otworzyły się magiczne wrota do innego wymiaru – wszyscy stanęli zaciekawieni. Chwilę naszej nieuwagi wykorzystali Rozczarowani, wrogi i zły klan Gruntów. Nie cierpią nas. Zamiast się bawić, wolą toczyć bitwy – obok portalu zastawili pułapkę. Otoczyli nas. Jedyną możliwością ucieczki okazało się wejście w portal. Dostaliśmy się do obcego świata i teraz szukamy drogi do domu. Odkryliśmy, że kluczem do wolności jest magiczny kamień, którego kawałki są porozrzucane. Musicie mi pomóc je pozbierać! Tak bardzo chciałbym znów zająć się ulubioną czynnością – zabawą... Czekam na Was.

Grumley



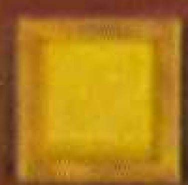
Logiczno–zręcznościowa
Monolith Productions
TopWare Interactive
Wymagania sprzętowe: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

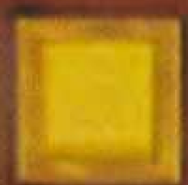
Ocena: 80%

Cena: 49,95 zł



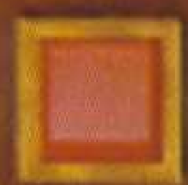




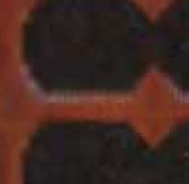



















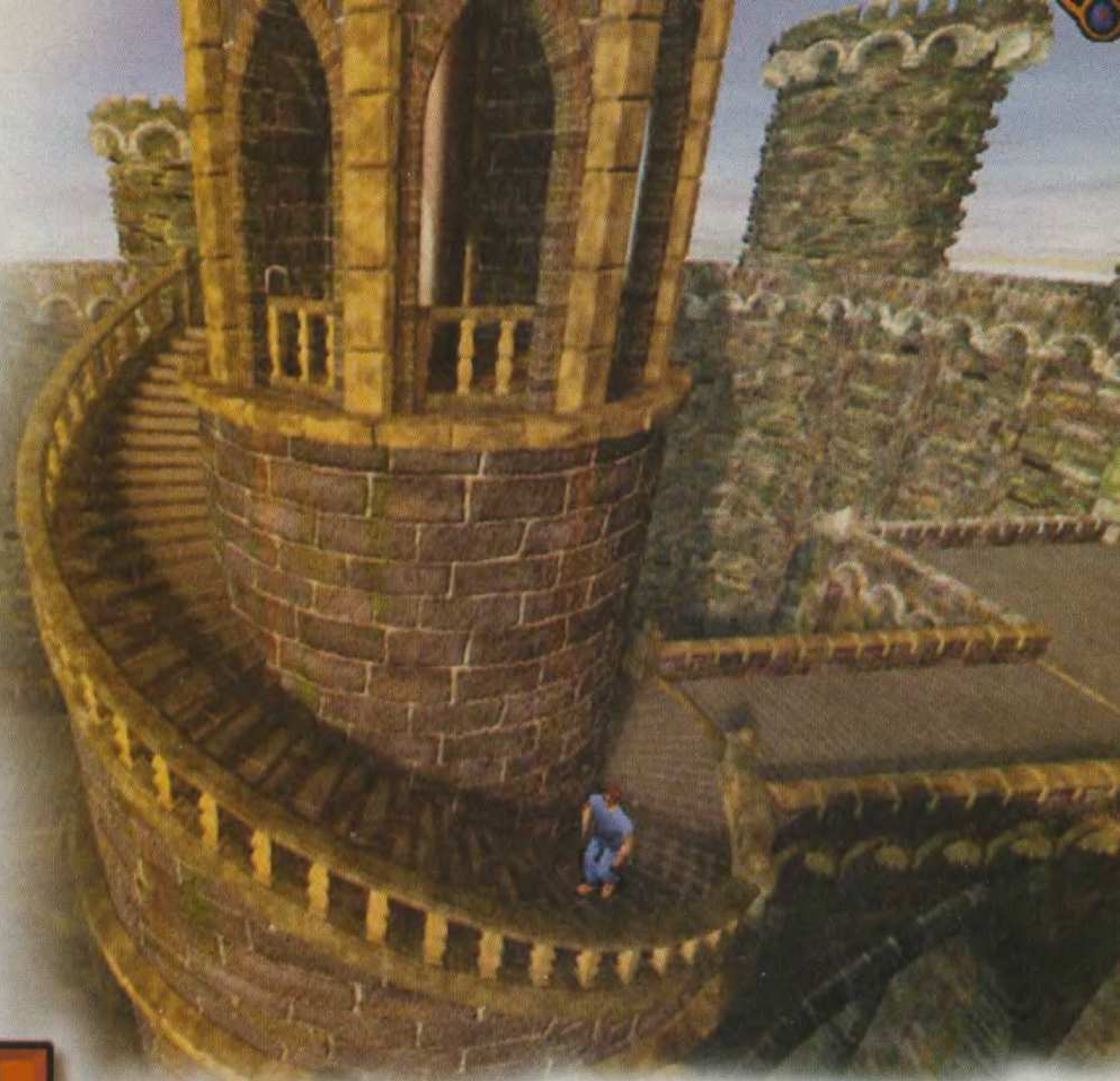




Jack Riley trafia do równoległego wymiaru, w którym magia przeplata się ze zwyczajnym życiem, a na każdym kroku na nieostrożnych podróżników czyhają niebezpieczeństwa. Jak to zwykle bywa, Jack wplątuje się w paskudną aferę, a siły ciemności robią wszystko, by się go pozbyć. Żeby uratować świat przed zagładą (oraz swoją cenną skórę), Jack będzie musiał przemierzyć dziwną krainę wszerz i wzdłuż w poszukiwaniu tajemniczej organizacji o nazwie Zakon Tunguska. Jeżeli mu się nie uda, już nigdy nie zobaczy domu.

Tunguska jest dziełem mało znanej w Polsce niemieckiej firmy Exortus. To typowa gra z gatunku action adventure, wykorzystująca engine 3D (widok TPP). Wymaga zarówno zręczności manualnej (liczne potyczki ze stworami i innymi mieszkańcami krainy, w której toczy się akcja), jak i pewnego wysiłku myślowego. Fabuła nie jest może tak skomplikowana jak w klasycznych przygodówkach typu Monkey Island czy King's Quest, niemniej czasem trzeba się sporo nagłówkować, by wyciągnąć prawidłowe wnioski z enigmatycznych wyjaśnień udzielanych przez napotkane osoby.

Ważnym elementem gry są potyczki z różnymi potworami. Przez cały czas Jack musi walczyć o przetrwanie. Na początku ma wprawdzie do dyspozycji tylko silny prawy sierpowy, ale szybko stanie się posiadaczem bardziej zabójczych środków. System walki nie jest zbyt skomplikowany, nikt więc nie powinien mieć problemów z opanowaniem obsługi. Trzeba tylko nauczyć się odpowiednio szybko reagować.



Tunguska



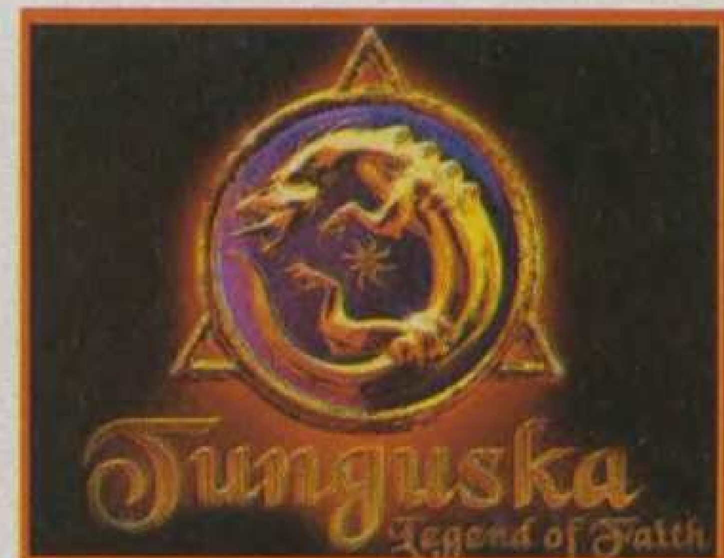


Może na pierwszy rzut oka grafika nie wyda się olśniewająca, wystarczy jednak choć trochę pozwiedzać teren, by przekonać się, że jest ładnie wykonana. Lokacje są bardzo zróżnicowane, szczególne wrażenie zaś robią przestronne wnętrza fortec. Gobeliny na ścianach, dywany na podłogach, mdła poświata świec – wszystko zrobione naprawdę porządnie, w wysokiej rozdzielczości i ładnie animowane. Niezbyt dobrze natomiast wykonano animację postaci Jacka, jak również niektórych innych bohaterów. Ich ruchy, trochę sztuczne, nie mogą się równać z powabnymi ruchami Lary czy wspaniałymi zachowaniami postaci z Kingpin. W sumie jednak autorom gry należy się pochwała za wykonanie.

Podobnie jest z dźwiękiem. Dobrze dobrane odgłosy i wpasowana w tło muzyka podnoszą walory Tunguski. Dlaczego zatem ocena jest sosunkowo niska? Głównie dlatego, że – pomimo niezłego wykonania – gra niezbyt wciąga. Wprowadzenie do fabuły jest za krótkie, gracz nie zdąży się dostatecznie zżyć z postacią, którą kieruje. Plątanie się bez celu tu i tam jest mało zabawne. Tym bardziej, że stosunkowo łatwo można zginąć, szczególnie w początkowych fazach gry, gdy Jack jest jeszcze marnie uzbrojony. Poza tym w dzisiejszych czasach namnożyło się tyle gier TPP, że nastąpił chyba przesyt. Trudno w tej dziedzinie wymyślić coś, co zaskoczyłoby graczy, a wtórność jest głównym powodem marnych notowań.

Czy warto zatem kupić grę? To zależy, czego się od niej oczekuje. Jeśli ktoś niewiele grał w tego typu produkcje, może go skusić ładne wykonanie, stosunkowo niska cena i pełna lokalizacja, obiecywana przez wydawcę. Jeżeli natomiast ktoś właśnie skończył Tomb Raidera III, lepiej niech odłoży zakup na później lub wybierze inną grę, gdyż ta go znudzi. Tunguska bowiem tylko trochę wybija się ponad przeciętną.

Frogger



Przygodowa/TPP

Project 2/Exortus

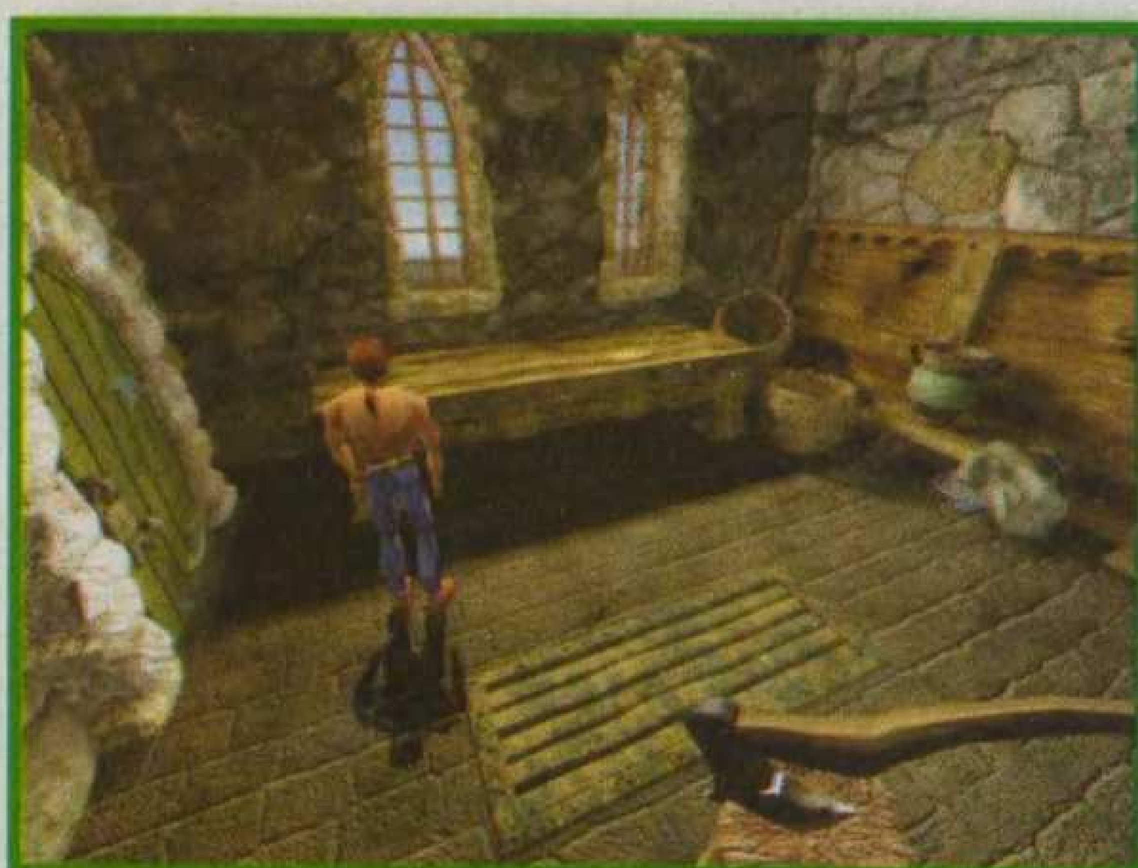
L.K. Avalon

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 61%

Cena: 89,90 zł





GAMBLER

PRENUMERUJESZ?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

☑ **Członkostwo GamblerClubu** oraz (jedna opcja do wyboru)*:



1. **podkładkę pod mysz**
2. **czapkę z bajerami**

lub

3. **pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka****

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
3. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na stronie internetowej Gamblera lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

WSZYSTKIE PROMOCJE DLA PRENUMERATORÓW DOTYCZĄ WYŁĄCZNIE PRENUMERATY ZAMAWIANEJ W WYDAWNICTWIE LUPUS.

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.** 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

TYTUŁ	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		
			suma	

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)
proszę o rachunek uproszczony ...
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....
NIP

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY

WIEK .... LAT . UCZĘ SIĘ PRACUJĘ

1 EGZEMPLARZ CZYTA OSÓB MAM KOMPUTER Z CD-ROM

Wyrażam zgodę na wykorzystanie moich danych adresowych do rozsyłania ofert promocyjnych Wydawnictwa Lupus TAK NIE podpis

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

ZARAZ WRACAM

Heavy Gear 2

Naciśnij klawisz tyldy (~) i wstukaj:

- set camti - God Mode,
- set mission - następny poziom.

Need for Speed: Road Challenge

W głównym menu wstukaj:

- CARS - wszystkie samochody,
- TRACKS - wszystkie tory,
- OUTMYWAY - po naciśnięciu klaksonu inne samochody się rozbijają.

W trybie ARCADE:

- GOFAST - lepszy silnik,
- MONKEY - lepsza skrzynia biegów,
- MOON - słaba grawitacja.

W trybie CAREER:

- BUY - darmowe zakupy,
- UP1, UP2, UP3 - kolejne ulepszenia,
- GATES - pieniądze.

W trybie HOT PURSUIT:

- DCOP, ECOP, FCOP - dodatkowy samochód.

Kingpin: Life of Crime

Uruchom grę z parametrem **+developer 1** (Start/Uruchom - C:\Kingpin\Kingpin.exe +developer 1).

W czasie gry naciśnij tyldę (~) i w konsoli wstukaj:

- IMMORTAL - God Mode,
- NOCLIP - przechodzenie przez ściany,
- GIVE ALL - wszystkie przedmioty,
- GIVE CASH x - dostajesz gotówkę; x = ilość.

Wątpliwość

Czołem gracze-oszukiwacze. Mam nadzieję, że nikt się nie obrazi o takie miano, w końcu „cheat" znaczy nic innego jak właśnie „oszukiwać". Zresztą, któż miałby się obrazić, skoro nikt nie czyta wstępniaków, jak mówi pewien Urban - Urban Legend konkretnie. W końcu o tym, że w dzisiejszym wydaniu TeTe czekają na Was rozwiązania dwóch gier (jednej starej, drugiej nowej - dla zachowania średniej) i zbiór trików do dwóch innych, dowiecie się równie dobrze ze spisu treści. A może nawet lepiej...

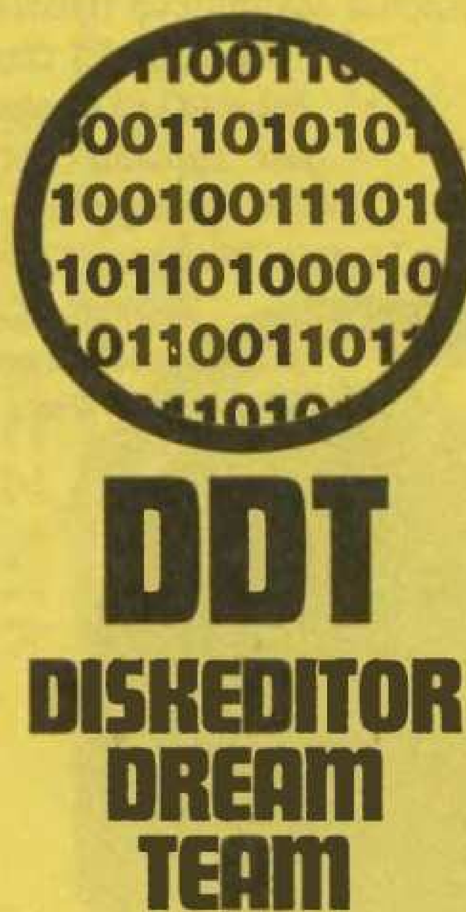
Zgredaktor

Ishar 2

Kody do gry:

P5 L1 W4	- VALLEY	P31 L2 W1	- CLICK
P5 L5 W5	- DAY	P32 L1 W2	- TAKE
P5 L8 W9	- BOY	P33 L1 W2	- TEAM
P5 L12 W1	- THEN	P34 L1 W3	- OUT
P6 L1 W5	- VERSES	P34 L2 W2	- FIVE
P6 L3 W1	- ONE	P35 L1 W4	- KINDS
P7 L2 W9	- LEAVE	P36 L2 W3	- NAME
P7 L7 W3	- BEFORE	P37 L1 W3	- OFTEN
P26 L2 W1	- FOR	P38 L2 W3	- GAME
P30 L1 W3	- MADE	P39 L1 W5	- SPELLS

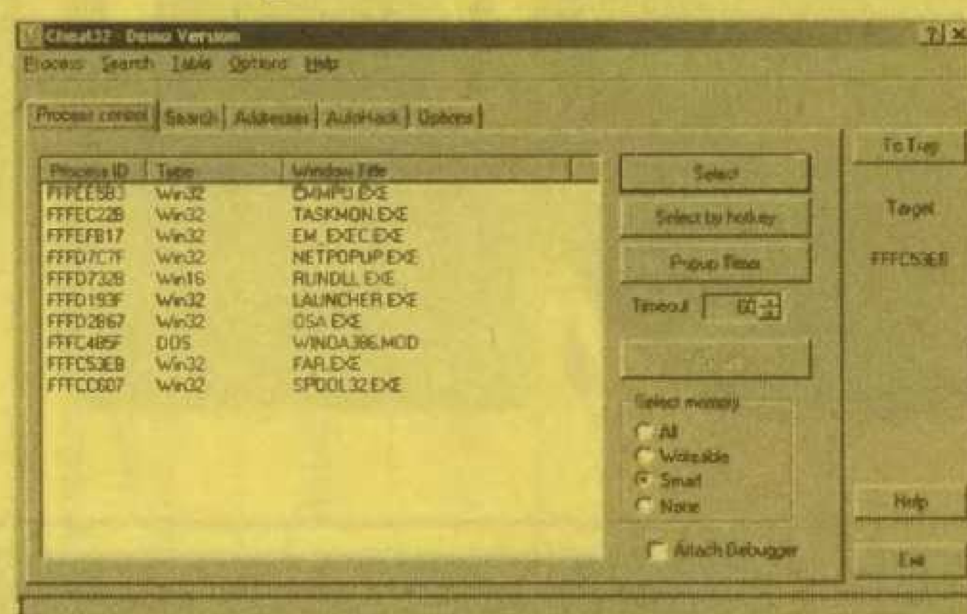
W dzisiejszym wydaniu:



Postanowiłem poświęcić stroniczkę na opisy kilku ciekawych (albo i nie) programów, które ostatnio pojawiły się w Internecie. Chciałbym podziękować **RooleRowi** za „nakierowanie" mnie na interesujące programy Trainer Spy i Trainer Maker Kit.

Cheat32 3.0

To kolejny uniwersalny trainer, których ostatnio tyle się namnożyło... Postaram się przedstawić każdy, który wyda mi się wart uwagi - na razie nie ma zdecydowanego lidera, jakim dawno temu był Game Wizard 32 pod DOS.

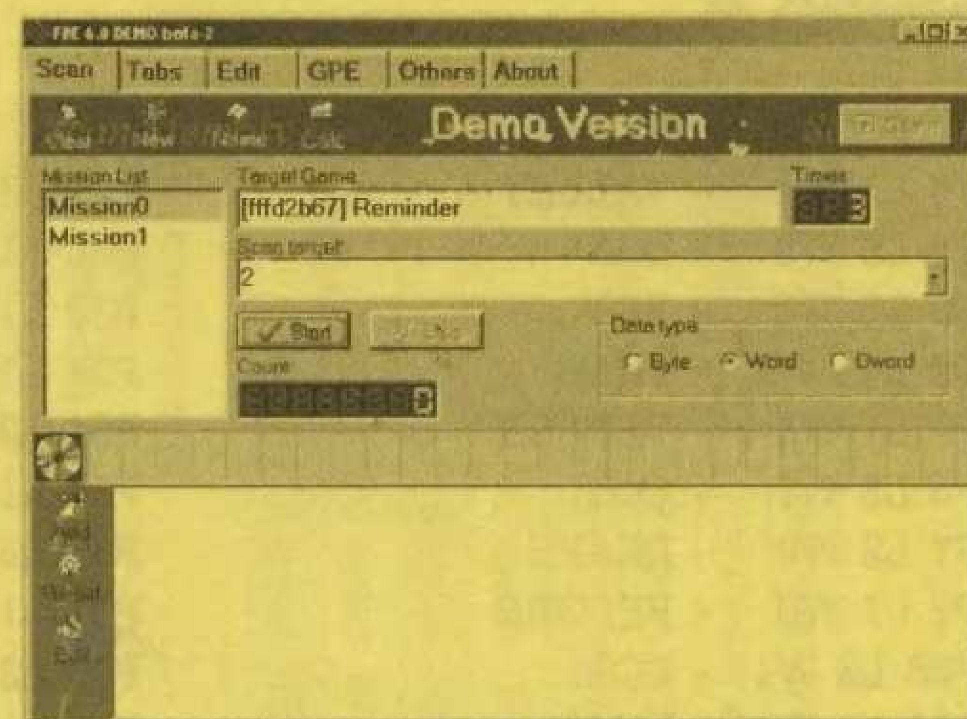


Programowi Cheat32 warto przyjrzeć się bliżej - może się podobać. Z ciekawszych opcji wymienię tylko: automatyczne pojawianie się programu po określonym czasie (gdy zawiodą inne możliwości wywołania), dość obszerną konfigurację (bogato wytłumaczoną w helpie) oraz tworzenie trainera lub „spatchowanie" odpowiedniego pliku .EXE na stałe.

Niestety, część tych opcji jest nieaktywna w dostępnej za darmo wersji demonstracyjnej (rejestracja kosztuje 20 USD). Program wykonany jest bardzo elegancko, widać, że autorzy przemyśleli go od początku do końca - jest nawet specjalny formularz do szybkiego zgłaszania ewentualnych błędów w działaniu programu.

Autorzy: **Gubin Alex** i **Maurizio Campo**
E-mail: **gubin.alex@usa.net**
WWW: **http://www.shareit.com/programs/101681.htm**

Fix People Expert 6.0 demo/beta

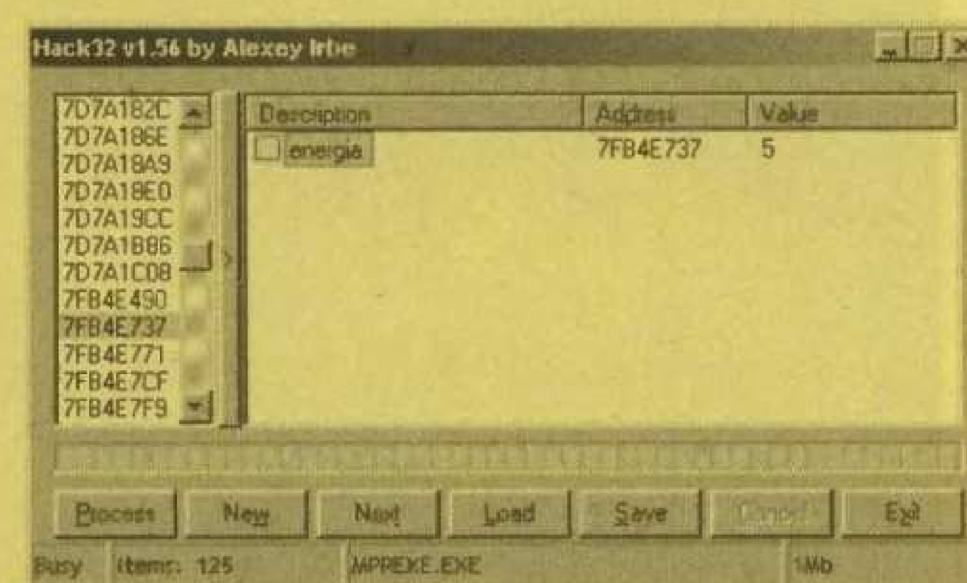


FPE 6.0 to wielozadaniowy kombajn służący do wspomagania gier. Znajdziemy tu uniwersalny trainer, edytor szesnastkowy, a nawet opcję pozwalającą zachować ekran z gry! Niestety, zbyt duża liczba modułów nie wyszła programowi na dobre - każdemu czegoś brakuje (czasem nawet podstawowych opcji), odniosłem wrażenie, jakby wszystko było zrobione na chybcika, niechlujnie (a popatrzcie na numer wersji!), aby dokonać nawet najprostszych zmian, trzeba skakać po różnych okienkach... Obsługi nie ułatwia instrukcja, w niewielkiej tylko części przetłumaczona na angielski.

Trudno mi znaleźć zastosowanie dla FPE. Dostępne w sieci oddzielne programy pokonują go na każdym polu.

Autor: **Guoo-jaw Li**
E-mail: **gis85566@cis.nctu.edu.tw**
WWW: **http://www.cis.nctu.edu.tw/~gis85566/**

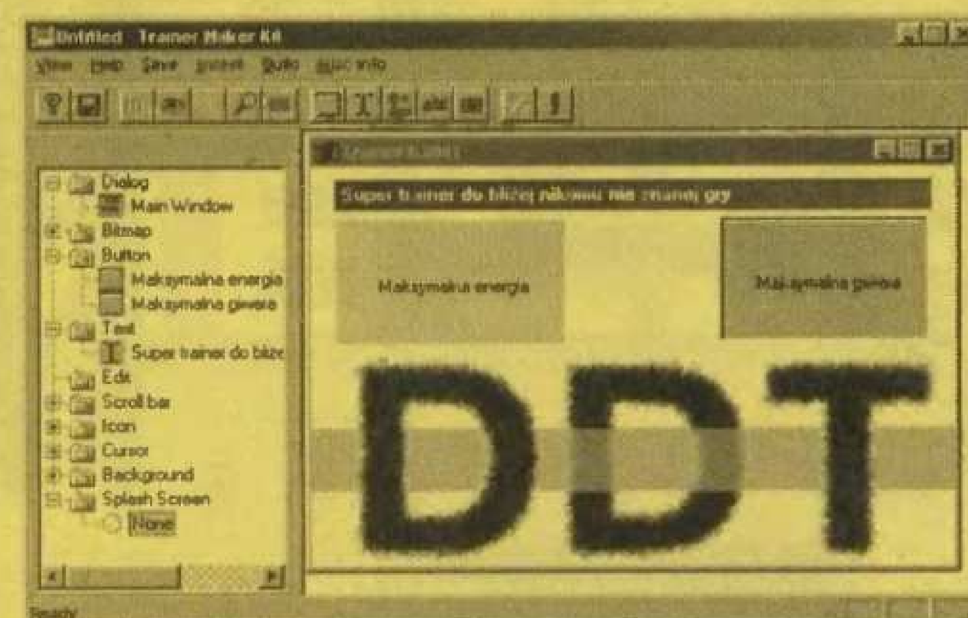
Hack32 1.65



Hack32 to również uniwersalny trainer. Nie ma bardzo zaawansowanych opcji, wielu wodotrysków czy bajeranckiego helpu. Ma za to dwie zalety - jest króciutki (raptem 100 kB), a także w pełni bezpłatny. Oznacza to, że takie opcje, jak np. zapisywanie tablic czy zamrażanie wartości, są dostępne „na dzień dobry". I chociażby z tego powodu warto zerknąć na Hack32.

Autor: **Alexey Irbe**
WWW: **http://www.infonet.ee/~irbe/**

Trainer Maker Kit 1.3d



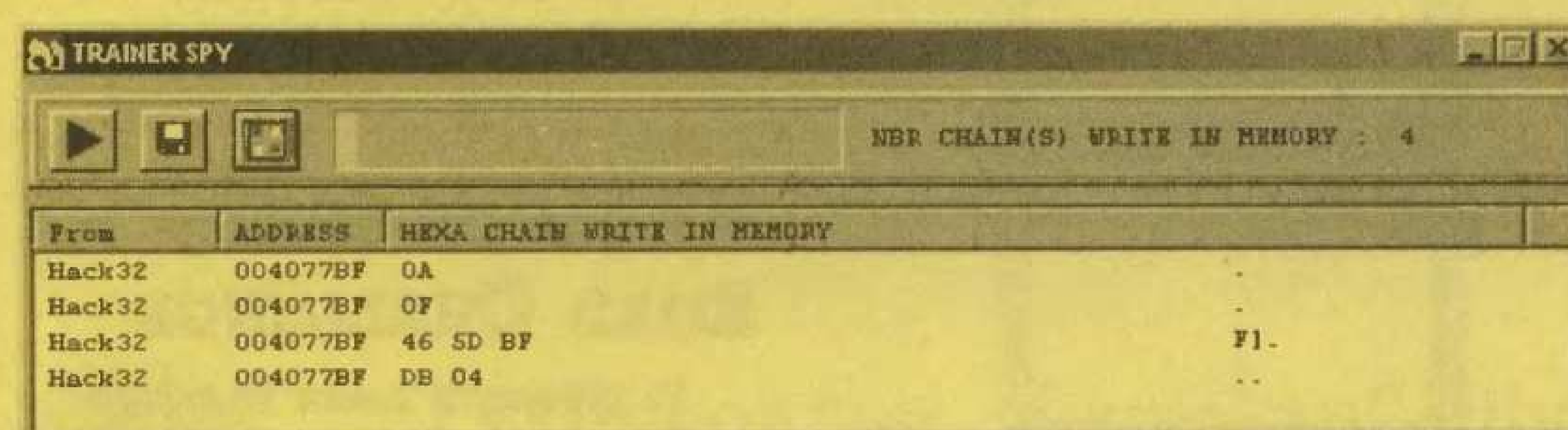
Program do tworzenia trainerów, ale „inny niż wszystkie". W większości uniwersalnych trainerów tworzenie samodzielnych (stand-alone) plików .EXE jest dodatkową funkcją programu, tutaj - główną.

Polega to na tym, że mamy wpływ na wygląd trainera. Możemy dokładać przyciski, napisy, grafikę itp., itd., podobnie jak w każdym nowoczesnym „wizualnym" języku programowania. Każdy element możemy dowolnie skonfigurować, aby trainer odpowiadał naszym oczekiwaniom. Liczba dostępnych opcji przyjemnie zaskakuje, są i podnoszące atrakcyjność wizualną (np. cieniowane napisy), i ułatwiające obsługę (np. pomoc w dymkach).

Właściwe dane do naszego trainera (tzn. adresy i wartości, jakie trzeba pod nie wpisać) musimy zdobyć w innym programie, ale przy liczbie obecnie dostępnych narzędzi tego typu nie powinno to być problemem.

Autor: **Oliver Pasqualini**
E-mail: **mtcbox@hotmail.com**
WWW: **http://www.geocities.com/TimesSquare/1323/**

Trainer Spy 1.0



To program trochę innego typu. Pozwala badać, co robią INNE trainery. Mało przydatne? Wyobraźmy więc sobie następującą sytuację.

W naszej ulubionej grze nie możemy odnaleźć adresu odpowiedzialnego np. za energię postaci. Powodów może być mnóstwo - energia jest zapisana „inaczej", gra nie pozwala na przejęcie klawiatury itp., itd. Ogólnie rzecz biorąc - tragedia.

Jednak pewnego dnia w Internecie pojawia się odpowiedni trainer. Z zapałem ściągamy go i odpalamy... po to tylko, żeby zobaczyć, iż autor nie uwzględnił wszystkich możliwości lub, ogólnie, nie popisał się. Możemy wprawdzie wysłać do niego e-mail, ale trudno oczekiwać, że spełni każde nasze życzenie.

Istnieje inna droga: odpalamy Trainer Spy i od razu widzimy, które komórki w pamięci są edytowane przez badany trainer. Dzięki temu przy odrobinie wysiłku (aczkolwiek znacznie już mniejszego) możemy sami stworzyć taki trainer, jaki sobie wymarzymy...

Innym przykładem zastosowania Trainer Spy może być „przepisanie" istniejącego trainera pod inny engine. Powiedzmy, że mamy jakiś trainer, ale nie podoba nam się w nim obsługa, wygląd itp. Nie chce nam się jednak szukać adresów. Uruchamiamy więc TS, sprawdzamy adresy, a potem wpisujemy je do tego uniwersalnego trainera, który nam się najbardziej podoba. I sprawa załatwiona.

Autor: **Oliver Pasqualini**
E-mail: **mtcbox@hotmail.com**
WWW: **http://www.geocities.com/TimesSquare/1323/**

* * *

Wszystkie opisane programy znajdziecie w aktualnym wydaniu Gambler Pack, będziecie więc mogli wyrobić sobie o nich zdanie. Chętnie je poznam. Jeśli macie jakieś inne ulubione narzędzia lub chcielibyście zwrócić moją uwagę na pewne programy - napiszcie! Postaram się dokładnie je przebadać, a wnioski przedstawię na łamach DDT.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB TECHNICZNY

Kolejne wieści o „Voodoo4"

Wszyscy są ogromnie ciekawi, co 3dfx zamierza światu pokazać pod koniec tego lata. W prasie i Internecie pojawiają się spekulacje na temat nowego układu o kodowej nazwie **Rampage**. Do jego premiery już coraz mniej czasu, więc informacje powinny być coraz bardziej wiarygodne.

Ostatnie wieści pojawiły się na stronie Viper 3D (www.planetriva.com/viper3d). Nazwa kodowa chipu uległa zmianie. Teraz zowie się on Napalm. **Napalm** produkowany ma być w technologii 0,25 mikrometra (dlaczego nie 0,18?) i - oczywiście - będzie układem 2D/3D z pełną obsługą AGP 4x. Ma mieć jądro 2D Banshee, zupełnie nowe jądro 3D i układ ustawiania geometrii (geometry setup engine) jakiegoś innego producenta (nie 3dfx). Napalm ma zatem sprzętowo akcelerować geometrię, transformacje i oświetlenie (T/L) przez interfejs DirectX 7.0. Obsługiwać będzie od 4 do 128 MB pamięci SDRAM (uff!...), zaś grafikę 3D renderować w pełnej, 32-bitowej palecie barw (nikt już dłużej nie będzie ciągnął 16-bitów, nawet 3dfx). Dodatkowo układ zaoferuje 24-bitowy bufor Z i 8-bitowy bufor szablonowy, a także obsługiwać będzie 32-bitowe tekstury o wysokiej rozdzielczości (2048x2048) z możliwością ich kompresji. Napalm ma mapować dwa teksele w jednym cyklu zegara i oferować funkcję antyaliasingu całej sceny.

Podobno Napalm to chip socketowy, będzie się go umieszczać na karcie w podstawce - zupełnie jak procesory Pentium czy K6. Planowane są karty z kilkoma podstawkami pod ten układ. Na początku tylko jedna zostanie obsadzona, zaś w miarę upływu czasu będziemy mogli sobie dokupić kolejne chipy i wetknąć je w puste podstawki, a nasza karta graficzna jeszcze przyspieszy. Osiągi jednego układu szacuje się na 4 mln trójkątów na sekundę (to nie jest wartość szczytowa podawana najczęściej przez producentów) oraz wypełnianie 400 mln tekseli/sekundę. Jeśli na kartę wetkniemy dwa chipy Napalm, to wymienione osiągi się podwoją.

NV10 po raz kolejny

W Internecie pojawiło się także kilka nowych wieści na temat układu NV10. Jego wydajność ocenia się jako czterokrotnie większą od TNT2 Ultra, ponadto kość ma obsługiwać do 128 MB zewnętrznej pamięci. Dlaczego podkreśliłem „zewnętrznej"? Ponieważ powoli zaczną się pojawiać układy graficzne ze zintegrowanym buforem ramki! Przykładem takiego procesora ma być V4400 firmy Rendition, który pojawi się mniej więcej wtedy, gdy NV10.

Ponadto wiadomo już na pewno, że NV10 produkowany będzie w technologii 0,18 mikrometra, co pozwoli na osiągnięcie jeszcze wyższych częstotliwości taktowania jądra niż dla TNT2. Oczekuje się (ale nie wiadomo, czy życzenia się spełnią), że w NV10 ujrzymy sprzętowe środowiskowe mapowanie wybojów (koniecznie!) oraz kompresję tekstur S3TC (przy 128 MB bufora ramki nie tak koniecznie, ale czemu nie?). O ewentualnych zmianach, dotyczących NV10, będę Was informował na bieżąco.

Quake III i Detonator v1.88

Okazało się, że posiadacze kart TNT/TNT2, którzy zainstalowali najnowsze sterowniki Detonator v1.88 (są na krążku Gamblera), mogą mieć problemy z Q3Test. Przyczyną jest niepoprawne rozpoznawanie zainstalowanej karty przez Q3Test, w wyniku czego program niepotrzebnie używa trzykrotnie więcej tekstur. Aby rozwiązać ten problem, wystarczy wklepać w konsoli „r_picmip 1".

Superkomputer za $1000

Gdy poznałem specyfikację komputera, jaki ma zająć miejsce na naszych biurkach za niecałe dwa lata, doznałem szoku. Według Kenta Gilsona z firmy Star Bridge Systems (www.starbridgesystems.com), maszyna ta ma wykonywać 100 miliardów operacji na sekundę! Star Bridge Systems w czerwcu zapowiedział „hiperkomputer" HAL-300GrW1. Ponoć jest 60 tysięcy razy szybszy... od Pentium II 350 i wielokrotnie szybszy od superkomputera firmy IBM, Pacific Blue!!! Niestety, kosztuje nieco więcej, bo... jedyne 26 mln dolarów.

Tymczasem Star Bridge Systems równolegle pracuje nad projektem komputera osobistego za tysiąc dolarów. Jego moc będzie wystarczająca na takie zadania, jak rozpoznawanie głosu, obróbka języka mówionego czy obrazów holograficznych. Według Gilsona, ten „super-PC" będzie umożliwiał uruchomienie aplikacji z PC w trybie emulacji, zatem będziemy na nim mogli pograć w Half-Life'a.

Maszyna ponoć już jest gotowa, programuje się ją w języku o nazwie „Viva". To ten sam język, w którym będzie się pisać aplikacje na HAL-300GrW1.

Obie maszyny oparte są na zupełnie nowej architekturze, zwanej „massively parallel, ultratightly coupled, asymmetrical multiprocessor" (bardzo silnie sprzężony, asymetryczny system wieloprocesorowy, z masowym przetwarzaniem równoległym). Bazuje ona na procesorze FPGA (Field Programmable Gate Array - bramkowy układ matrycowy programowalny polem elektromagnetycznym). Procesory FPGA mogą być programowane w czasie rzeczywistym, zatem ich konfiguracja może się ciągle zmieniać w celu uzyskania pełnej optymalizacji dla wykonywanego w danej chwili zadania. Dla porównania, typowy procesor (np. Pentium) ma określoną na stałe listę instrukcji, która ogranicza zakres jego możliwości.

Plany Intela

Zejdźmy jednak z powrotem na ziemię. Popularni producenci pecetowych procesorów (Intel, AMD, Cyrix, IDT i Rise) ogłosili swoje plany na lata 1999-2002.

AMD w wakacje rozpocznie sprzedaż procesora K7 (podobno ma się nazywać Athlon), który będzie bazowany na zupełnie nowej szynie krawędziowej, Compaq 21264 (EV6), o 200-megahercowej magistrali. Jego wydajność zmiennoprzecinkowa, według AMD, ma być dwukrotnie większa od wydajności Pentium II o tej samej częstotliwości zegara. K7 sprzedawany będzie w wersjach 500 MHz i szybszych.

Cyrix wkrótce zaprezentuje procesor Gobi z jądrem Cayenne o poprawionej jednostce zmiennoprzecinkowej (FPU - Floating Point Unit). Ma mieć zintegrowane 256 kB pamięci cache drugiego poziomu (L2) i korzystać z podstawki Socket 370. Gobi pracować będzie z częstotliwościami 400 MHz i więcej.

Na drugi kwartał 2000 roku Cyrix zapowiedział procesor Mojave (o jądrze Jalapeno). Także będzie korzystał z Socket 370 i miał 256 kB pamięci cache L2, jednak jego minimalna częstotliwość wyniesie 600 MHz.

Z kolei IDT jeszcze w czasie tych wakacji lub na początku września powinien rozpocząć sprzedaż procesora Winchip 3 o 128 kB pamięci cache L2 i prędkościach od 300 MHz wzwyż.

Na czwarty kwartał tego roku IDT zapowiedział procesor Winchip 4 o dużej ilości pamięci cache pierwszego poziomu (L1) - 128 kB. Winchip 4 będzie pracował z prędkościami 400 MHz i więcej.

Najwięcej o swych procesorach mówi Intel. Na jesień tego roku zapowiada Coppermine o 133-megahercowej magistrali, prędkościach 600 MHz i więcej, produkowanych w technologii 0,18 mikrona. Jeszcze przed nimi powinny się pojawić procesory Cascades o podobnych parametrach, z tym że Cascades będą przeznaczone dla serwerów, a Coppermine dla komputerów biurkowych (desktop).

Na drugi kwartał 2000 roku Intel zapowiedział 32-bitowy procesor Williamette (P7). Ma to być CPU o wysokiej wydajności dla komputerów biurkowych, taktowany zegarem minimum 700 MHz. Na razie nic więcej na jego temat nie wiadomo.

Razem z Williamette ma się pojawić słynny już Merced o zupełnie nowej architekturze IA-64, złączu Slot M i częstotliwości co najmniej 800 MHz. Merced może mieć nawet kilka megabajtów pamięci cache L0, L1 i L2. Szacuje się, że jego wydajność zmiennoprzecinkowa będzie dwudziestokrotnie większa od Pentium Pro. W komputerze będzie można zainstalować do 32 procesorów Merced.

Na koniec 2000 roku zapowiadany jest 32-bitowy procesor Foster (P7) dla serwerów. Ma oferować magistralę o przepustowości 3,2 GB/s oraz dwa kanały pamięci Rambus DRAM. Foster będzie taktowany zegarem 800 MHz i więcej.

Na koniec 2001 roku Intel zapowiada 64-bitowy procesor McKinley wykonany w technologii 0,18 lub 0,13 mikrona. McKinley ma mieć dwukrotnie większą wydajność od Merceda, jednak będzie wolniejszy od Fostera w 32-bitowych obliczeniach stałoprzecinkowych. McKinley będzie pracował z częstotliwością... 1000 MHz i więcej.

Na początku 2002 roku ma się pojawić bardziej wydajna wersja McKinley, czyli procesor Madison produkowany w technologii 0,13 mikrometra. Madison będzie taktowany zegarem co najmniej 1000 MHz.

Z kolei na koniec 2002 roku Intel zapowiada procesor Deerfield. Ten 64-bitowy CPU ma być skierowany na rynek tanich komputerów. Pracować będzie z częstotliwością 1000 MHz i więcej.

Ostatni producent procesorów, o którym wspomnę, to Rise. W czasie wakacji ma się rozpocząć sprzedaż procesora mP6 333 MHz. Rise mP6 korzystać będzie z podstawki Super7, a jego zaletą ma być cena - między 50 a 100 dolarów. Pod koniec tego roku technologia produkcji mP6 ma być zmieniona na 0,18 mikrona. Wtedy też ma się pojawić wersja Socket 370 tego CPU o nazwie mP6 Tiger, tej samej prędkości i tej samej cenie.

Rise pod koniec tego roku zamierza rozpocząć sprzedaż procesora mP6 II. Ma być produkowany w technologii 0,18 mikrona i, dzięki niskiemu poborowi prądu, przeznaczony jest dla notebooków. Będzie miał 256 kB pamięci cache drugiego poziomu i taktowany będzie zegarem 380 MHz lub więcej.

Ciekawe, który z powyższych procesorów trafi do naszych blaszaków?

Half-Life i 32-bitowy kolor

Zapomniałem o tym napisać, ale bodajże wraz z wprowadzeniem patcha 1.0.0.9 dla gry Half-Life umożliwiono uruchomienie jej w trybie 32-bitowego koloru! Wystarczy tylko uruchomić ją z parametrem -32BPP („HL.EXE -32BPP"). Rzeczywiście różnica w jakości obrazu jest olbrzymia, świetnie wyglądają światła (nawet już na samym początku gry, gdy Gordon jedzie „tramwajem" do pracy). Mam teraz wakacje, przejdę więc chyba HL jeszcze raz. Tym razem z 32-bitową głębią koloru i na TNT2 Ultra :-)

PiŁA (pila@gambler.com.pl)



GILDIA RPG

Nie możemy uwolnić się od tematu Baldur's Gate. I bardzo dobrze. W końcu gra narobiła ogromnego huku na rynku. Często, kiedy ktoś chce mi udowodnić, jaka to dobra gra, przytacza wysokie oceny zamieszczone w prasie. Ale z ocenami może być różnie (patrz: wstępniak Alexa z poprzedniego numeru), więc na pewno nie jest to argument przekonujący. Czasami gra, którą oceniam jako wyjątkowy knot, dostaje w różnych pismach bardzo wysokie noty. Słowo knot nie dotyczy Baldur's Gate, bo dla mnie to przeciętny program typu: zagrać i zapomnieć.

Baldur's Gate - kontratak

Zauważyłem, że na łamach Gildii zwykle publikowane są listy, które przychodzą pocztą internetową, ale mam nadzieję, że dostojny arcymag (sorry, starszy arcymag sztabowy) czyta także te, przychodzące w sposób tradycyjny [jak widać, czyta - E.M.]. Chodzi mi o powtarzające się ataki na Baldur's Gate, a głównie o list Raina [G 6/99 - E.M.], który w 10 punktach zmiażdżył tę grę. Moim zdaniem to bardzo dobra gra i na tak krytyczną ocenę zupełnie nie zasługuje. Czas więc na kontratak!

1. Kreacja bohatera. Kilka ras i kilka profesji to mało? A co z RPG-ami, w których w ogóle nie ma możliwości kreacji, dostajemy tylko bohatera przygotowanego przez autorów? Uważam, że tutaj mamy całkiem duże pole do popisu. Możemy, tak jak pisał Jacek Piekara, stworzyć supersilnego paladyna lub rycerza, ale możemy też wybrać kapłana lub maga. I każda postać wymaga innego podejścia.
2. Stosunki między rasami. Prawda, można to było dopracować, np. wymyślić jakieś niesnaski między poszczególnymi rasami, ale z drugiej strony: po co? Czy nie zaciemniłoby to tylko obrazu gry?
3. Szybkość gry. Niestety, drogi Rainie, trzeba mieć mocny sprzęt. Nikt chyba nie ma wątpliwości, że Unreal to dobra gra, a na słabym komputerze będzie się wlókł jak cholera. Trzeba więc przestać narzekać, że gra jest powolna, tylko zająć się zarabianiem kasy na nowy stuff. Takie życie.
4. Ograniczenia w doborze drużyny. Ten zarzut jest bezsensowny. Po pierwsze, autorzy i tak pozwolili na skompletowanie sporej drużyny (w końcu to sześć osób, a nie cztery, trzy czy jedna), a po drugie, gracz wciela się w głównego bohatera i każdą napotkaną osobę, chcącą wstąpić do drużyny, może odrzucić, nawet jeśli to postać znakomicie przygotowana. Możemy sobie przecież wyobrazić, że - kompletując drużynę najemników - odrzucamy kandydatury Stallone'a, Norrisa czy Schwarzeneggera, a przyjmujemy Woody Allena. Na tym polega swoboda wyboru!
5. Ograniczenia w zdobywaniu punktów doświadczenia. Dotrzeć do maksimum wcale nie jest tak łatwo, a zresztą gdy autorzy przygotowywali rozszerzenie Baldura, ograniczenie zostało wprowadzone celowo. Poza tym na „zdrowy rozsądek": dlaczego po pewnym czasie zabicie jakiegoś słabowitego kobolda czy gibberlinga miałoby przynosić punkty doświadczenia komuś, kto wybił już setki tych potworów?
6. Bohaterowie przypominają Terminatorów, nie jedzą, nie piją... Wszystko jest kwestią wyobraźni. Kiedy bohaterowie zatrzymują się na popas, możemy sobie wyobrazić, że upolowali jakąś zwierzynę i jedzą (tak jak to bywa na popasie). To samo dotyczy pobytu w karczmie (nie, żeby tam polowali, chyba na karczmarza, ale zamówili sobie żarcie wliczone w cenę pokoju). W końcu gracz nie musi przecież własnoręcznie karmić każdego bohatera, jak w Beholderach czy Arkanii. Poza tym, jak słusznie zauważyli arcymag i Zgredaktor, postacie zmęczone skarżą się, że od dawna nie wypoczywały, na dodatek dostają ujemne modyfikatory.
7. Brak tajemnic? Z tym zarzutem zupełnie się nie zgadzam. Gracz jest w samym centrum dziwnych wydarzeń i musi odgadnąć nie tylko, kto i dlaczego zawiązał spisek, ale i rozwiązać tajemnicę własnego pochodzenia. Na początku gry mamy w łapkach tylko końcówkę nitki i sami mozolnie docieramy do kłębka. W Baldurze wielu NPC-ów ma własną historię, przeżycia, problemy - czasem zazębiające się z główną fabułą, czasem nie. Nie wiem, ile tajemnic Rain chciałby poznawać w grze, dla mnie w Baldurze jest ich wystarczająco dużo.
8. Liniowość, mała liczba miejsc. Może graliśmy w inne gry? Z której strony Baldur jest liniowy? Chcesz, idziesz na południe, chcesz, to na zachód, północ czy wschód. Nie chce Ci się od razu zdobywać kopalni w Nashkell, to idź zapolować na ankhegi albo bazyliszki. Włócz się po świecie, ile dusza zapragnie, zbieraj bohaterów (też według własnego uznania), rozwiązuj te zagadki, które chcesz rozwiązać. Arcymag, odpowiadając na list Raina, bardzo zgrabnie przeszedł do porządku dziennego nad tą bzdurą i wytoczył inny zarzut, a mianowicie, że na planszach czasami nic się nie dzieje. No, to jest prawda, ale czy zawsze, gdy np. wychodzimy z domu do kiosku po gazetę, musi się coś dziać?
9. Brak oryginalności. RPG to gatunek tak wyeksploatowany, że ktoś, kto jak Rain pasjonował się grami fabularnymi, w grach komputerowych nie znajdzie niczego nowego. Ale czy każda gra musi od razu szokować pomysłami i robić rewolucję? Czy każdy dobry film, który z przyjemnością oglądamy, jest nowym wynalazkiem?
10. Mało czarów, NPC-ów, subquestów, broni, wrogów, przyjaciół... I znowu tak sobie myślę, czy obaj graliśmy w Baldura? Czarów jest mnóstwo (fakt, czarodziej może jednocześnie zapamiętać tylko ograniczoną ich liczbę). Ale w zależności od tego, z jakim wrogiem przyjdzie nam się spotkać, możemy przygotować inny zestaw zaklęć. Subquestów, moim zdaniem, wcale nie jest za mało, tak samo jak NPC-ów, zarówno tych, którzy chcą przyłączyć się do drużyny, jak i takich, co chcą tylko pogadać. Rzeczywiście, można sobie wyobrazić większy wybór broni i w ogóle sprzętu. Ale czy więcej, znaczy lepiej? Tu jest przynajmniej zachowany dużo większy realizm niż w serii Might & Magic. A zresztą, czy do skompletowania w dzisiejszych czasach idealnego sprzętu dla najemnika potrzebowalibyśmy aż tylu rodzajów broni?

Pozdrawiam wszystkich. Tym, którym nie podobał się Baldur, radzę, aby zagrali jeszcze raz, nie zwracając uwagi na zarzuty, jakie mnożą (z całym szacunkiem) arcymag czy Rain. Warto zagrać, choćby po to, aby zobaczyć najlepszą lokalizację w historii Polski (kiedyś dzieci będą się o tym uczyć w szkołach!).

Tomasz Frankowski

Odpowiem bardzo krótko, bo wolałbym, aby to czytelnicy ustosunkowali się zarówno do tekstu Raina (6/99), jak i do listu Tomka.

Zwrócę uwagę tylko na punkt 8., o tym, że „nic się nie dzieje". Otóż gra czy film sensacyjny przedstawiają jakąś atrakcyjną, dynamiczną przygodę, która zwykłym ludziom się nie przytrafia (albo jednemu na milion). Gdyby ktoś próbował zrobić grę z życia przeciętnego człowieka z ulicy, to zanudziłby gracza na śmierć. Gra zwykle opowiada o ludziach, którzy znaleźli się w ekstremalnych sytuacjach. Dlatego zarzut, że na wielu planszach w Baldur's Gate nic się nie dzieje, uważam za słuszny. W końcu jak ktoś chce się ponudzić, to włącza telewizor i ogląda jakiś serial brazylijski. Też nic się nie dzieje.

LISTY

I. *W majowym numerze Gamblera przeczytałem ogłoszenie, którego autorem jest Henry W. Akeley, i muszę przyznać, że treść mnie zdziwiła i zmusiła do zastanowienia. Henry W. Akeley chce zebrać grupę Paladynów, aby założyć bractwo, którego głównym celem będzie walka z nekromancją. Cel piękny i szczytny, jednak następne słowa są ciekawsze. Pan Akeley do swojej listy przyszłych ofiar dorzuca wszystkie osoby parające się magią. Nasunęło mi się więc pytanie, czy pan Akeley wie, kim jest Paladyn? Przecież magia może zostać wykorzystana również w dobrych celach.*

W większości systemów [a nie we wszystkich? - E.M.] Paladyni posługują się magią. Przykładem mogą być Kryształy Czasu, gdzie Paladyn bardzo często jest jednocześnie Astrologiem, więc pewnego rodzaju magiem. Oczywiście, można uznać, że Diablo nie stawia takich ograniczeń. Można przyjąć również, że jestem nawiedzonym entuzjastą RPG i po prostu się czepiam. Jednak ogłoszenie to znalazło się w Gildii i myślę, że sama nazwa zobowiązuje. Dla większości graczy RPG to nie tylko współczynniki postaci, sterty magicznych przedmiotów i setki trupów „na liczniku".

Adam Behnke (adambeh@box43.gnet.pl)

II. *Mam pewien problem z M&M VI. Nie mogę sobie poradzić z zadaniem, w którym muszę odwiedzić 9 przewoźników w Enroth i namówić ich do płacenia wyższych podatków. Odwiedziłem już ośmiu z nich (New Sorpigal, Castle Ironfist, Mire of the Damned, Blackshire, Kriegspire, White Cap, Silver Cove, Free Heaven), ale nie mogę odnaleźć ostatniego. Przeszukałem całą mapę wzdłuż i wszerz, i nic. W jakiej krainie mogę odnaleźć ostatniego przewoźnika?*

lepper1@friko3.onet.pl

Dostałem już kilka listów z tym pytaniem, więc odpowiedź muszę podać na łamach. Sam zresztą zapędziłem się aż na pustynię, sądząc, że może ostatniego przewoźnika znajdę w położonym tam mieście. Tymczasem rozwiązanie problemu jest tak banalne, że aż skomplikowane. Otóż, Free Heaven to wielkie miasto i dlatego ma aż dwie stajnie! No właśnie, a człowiek tyle się nabiegał i podejrzewał już Bóg wie co...

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, władca Harmondale i okolic



KLUB 3D

W moim życiu zaszła zmiana - kupiłem sobie nowy komputer. Nie chcę wdawać się w szczegóły, bo walka trwała prawie 3 miesiące, w tym czasie Celeron 300A czekał cierpliwie, aż w końcu uzbieram odpowiednią sumę na nową płytę główną (ABIT BH-6 - polecam), nową obudowę i nowy RAM. Kiedy w końcu sfinalizowałem całą transakcję i zdobyłem nowy akcelerator, stałem się szczęśliwym posiadaczem komputera z procesorem taktowanym zegarem 450 MHz, ze 128 MB RAM i Voodoo3. No dobra - dla wielu będzie to maszyna marzeń (he... he... he...), ale taki sprzęt przywraca człowiekowi wiarę w gry komputerowe. Ostatnio wszystko działało u mnie cokolwiek wolno, gry były jakieś takie... nieciekawe „graficznie". A okazuje się, że jest jeszcze na co popatrzeć. A przede wszystkim - będzie na co popatrzeć.

Mój osobisty ranking The Most Wanted wygląda obecnie tak:

1. Kingpin
2. Drakan
3. Homeworld (RTS)
4. Shadow Company (też RTS)
5. Quake III Arena

Zwróćcie uwagę, żę piszę te słowa na długo przed tym, zanim Wy je przeczytacie, więc część tych gier już może być na rynku. Z drugiej strony mamy przecież casus Mortyra. Tu od razu muszę złożyć samokrytykę.

Napisałem, że „gdy czytacie te słowa, gra już jest" - a jej nie było. Ale to, w co grałem, BYŁO ostateczną wersją gry: było intro, logo Interactive Magic i pełny kod. Nie było tylko pudełka. Tymczasem UBI Soft wyciął nam paskudny numer, wykupując Interactive Magic, przez co Mortyr pojawi się najwcześniej nie-wiadomo-kiedy (w chwili, kiedy piszę te słowa, Mirage wyznaczył premierę na 20 lipca). Jeśli w ogóle zostanie opublikowany - UBI Soft wykazał się wyjątkową hipokryzją, twierdząc, że Mortyr jest zbyt brutalny i zbyt kontrowersyjny, a jednocześnie wydając Requiem, które nie dość, że jest grą BARDZO brutalną, to ociera się gdzieniegdzie o bluźnierstwo. No, ale tak to już jest w tym świecie zdominowanym przez marketing.



Ta sprawa dość mocno mnie zresztą poruszyła - do tego stopnia, że wpadłem w nastrój refleksyjny.

Kiedyś. Kiedyś wszystko było łatwiejsze i bliższe nam, graczom. Kiedyś firma, która robiła grę, była jednocześnie jej wydawcą. Wszystko wydawało się proste, ludzie robili gry z pasją, wiedząc, że tysiąc takich samych zapaleńców czeka na ich dzieła. Wtedy jedna gra potrafiła wystarczyć na BAAAARDZO długo. I to z zupełnie prozaicznych powodów - nie było innych. I właśnie te gry pamięta się najlepiej - dni i tygodnie spędzone przy Frontierze albo System Shocku. Osłupienie, gdy pierwszy raz zobaczyło się Dooma, przechodząc z wolfensteinowego korytarza na „gigantyczne" przestrzenie pod otwartym niebem. Czy pamiętacie swój pierwszy deathmatch w sieci? Ja pamiętam doskonale. Zwłaszcza że targaliśmy na plecach kolorowy monitor do liceum, w którym była sieć. Wtedy wychodziło znacznie mniej knotów niż teraz - gra musiała być cholernie dobra, by kupiło ją dużo ludzi, by następnie powiedzieli swoim kolegom, że gra jest cholernie dobra, by w końcu do kieszeni twórców wpadło tyle kasy, że mogli sobie za to kupić Ferrari.

A potem na nasz światek padł cień Niewidzialnej Ręki Rynku. Kiedy czytam Computer Trade Weekly (pismo branżowe traktujące głównie, choć nie tylko, o marketingowej stronie interesu), nie mogę nie zauważyć, że gry stały się takim samym towarem, jak wszystko inne. Decydujący głos mają „szefowie działu sprzedaży" oraz „dyrektorzy generalni" firm, które obracają milionami dolarów. Gry komputerowe mają własne kampanie promocyjne, coraz częściej umiejscowione w mediach innych niż gazetki z recenzjami. Sega i Sony od dawna przecież reklamują swoje produkty w telewizji.

Dlaczego tak jest? Bo gry SĄ doskonałym towarem do sprzedawania. Bo można na nich zarobić MILIONY dolarów. Jeżeli Squaresoft odważył się wydać na produkcję Final Fantasy VII 45 milionów dolców, to znaczy, że był pewien, że mu się to zwróci. I oczywiście tak się stało.

Taka komercjalizacja rynku ma różne skutki. Negatywne - setki doskonałych pomysłów, a nawet ukończonych gier, nigdy nie ujrzało i nie ujrzy światła dziennego. Po prostu szef działu marketingu uznał, że to się nie sprzeda, a główny księgowy - że nakłady są zbyt wysokie. Dzięki obecności w mediach, gry stały się przedmiotem dyskusji na forum publicznym, mimo że tak naprawdę nikt, oprócz graczy i ludzi zajmujących się tym zawodowo, nie ma pojęcia o temacie. Ogół zauważa tylko, że gry są brutalne i mogą źle wpływać na psychikę dziecka. Jest w tym trochę racji - łatwo jest prorokować, powołując się na przykład komiksów. Nie da się ukryć, że wpłynęły na całe społeczeństwa i to niekoniecznie pozytywnie. A gry i komiksy MAJĄ ze sobą wiele wspólnego, choćby dlatego, że jedne i drugie należą do tzw. kultury masowej.

Jednak komercjalizacja ma nie tylko negatywne skutki. Zainteresowanie dużych firm owocuje dużymi budżetami. Dzięki temu developerzy mogą popuścić wodze fantazji i tworzyć rzeczy, na które bez odpowiednich środków nie mogliby sobie pozwolić. Właśnie dzięki odpowiedniemu finansowaniu ujrzały światło dzienne takie gry, jak wspomniana Final Fantasy VII, Grand Prix Racing Simulation czy Kingpin (który, miejmy nadzieję, „urodzi" się po wakacjach).

Kolejnym skutkiem jest rozpowszechnienie się sequeli. To zjawisko też ma swoje pozytywne i negatywne strony. Spece od sprzedaży zauważyli, że najłatwiej jest wciskać ludziom kolejne części ich ulubionych gier. Rezultat? Gdy na rynku pojawia się trzecia część jakiejś gry, czwarta jest w stadium alpha, a często prowadzi się prace koncepcyjne nad piątą. Przyznam, że nie jestem wyjątkiem - też lubię dostawać „więcej tego samego". Heretic II był doskonałą grą; na QIII wszyscy czekają z zapartym tchem, a seria Close Combat to jedne z najlepszych RTS-ów wszech czasów. Ale strach przed wprowadzeniem na rynek czegoś nowego jest tak duży, że twórcy są coraz mniej oryginalni, coraz mniej kreatywni. Na szczęście nasza ukochana rodzina gier (mam na myśli FPP-y) właśnie rozkwita.

Przeczytałem ostatnio w gazecie jednej z Naszych Szanownych Konkurencji, że wszystkie nowe gry są plagiatami starych pomysłów, a zmienią się tylko grafika i scenariusz. Czyli nie ma żadnej różnicy między Doomem i Half-Life. Obie gry są FPP, w obu się strzela i obie są horrorami. A jednak wydaje mi się, że istnieje zasadnicza różnica między tymi tytułami. Różnica, która leży właśnie w scenariuszu. Równie dobrze można powiedzieć, że Blade Runner to plagiat Gwiezdnych Wojen - i to, i to jest filmem SF. Taki sposób myślenia prowadzi do stawiania znaku równości między Jet Set Willy i Tomb Raiderem.

Przyszłość gier single'owych (bo o takie głównie chodzi), leży TYLKO w zmianach grafiki i scenariusza. Bo już nic więcej nie da się wymyślić. Gra zawsze będzie przypominać coś, co już powstało. Kingpin jest FPP-em tak samo jak Half-Life, a Shadow Company to jedynie trójwymiarowa wersja Commandosów, umieszczona w przyszłości. A cały problem polega na tym, żeby wymyślić taki temat, którego jeszcze nie poruszano, a który będzie aktrakcyjny dla graczy.

Rozwój graficzny gier to druga, bardzo ważna sprawa. Przede wszystkim - uważam gry za pewien rodzaj sztuki. Oczywiście, nie wszystkie, ale Unreal przekonał mnie do takiego myślenia. Jego twórcy nastawili się na zrobienie wrażenia na graczu, właśnie dzięki wizualnej oprawie produktu. Udało im się to znakomicie. Gry mogą być sztuką tak samo, jak mogą nią być filmy. A wiele gier ambitnych już się pojawiło. Pamiętacie Dark Seed, do którego grafikę robił H.R. Giger? Czy to nie była sztuka?

Przy okazji wpadłem na pomysł, który pozwoli Wam wykazać się artystycznie. Przynajmniej tym z Was, którzy grali w Quake III Test. Chciałbym, abyście ściągnęli jak najładniejszy screen z tej gry. Zostanie on potem oceniony przez kolegium redakcyjne, a zwycięzca otrzyma... Quake II Quad Damage, czyli zestaw wszystkich oficjalnie wydanych dodatków do QII. Do roboty! Czasu macie mnóstwo, bo aż do końca października. Screeny proszę przesyłać mailem albo na dyskietkach (kolorowe wydruki nie wchodzą w grę). Format - BMP i JPG.

26 czerwca w Grudziądzu odbył się turniej Quake'a. No cóż - chyba tym razem już nikt nie będzie miał wątpliwości, z jakiego miasta pochodzą najlepsi gracze ;). W Quake'u pierwsze miejsce zajął MacleR, a w Quake'u II - Satyr (ostatnio ostro trenujący w Granecie). Drugi w QII był TomsoN, jeden z najmłodszych graczy w Polsce, a na pewno NAJLEPSZY w swojej grupie wiekowej. Nagrody były bardzo, ale to bardzo nęcące - Voodoo3, RIVA TNT2, monitor i różne takie. Gratuluję wszystkim zwycięzcom.

Żegnam. Życzę miłego środka wakacji. Ja niedługo jadę do Maroka. Będzie gorąco, a wracam na największy wysyp gier (zaraz po ECTS). Pa, pa.

RatlooZ
zooltar@gambler.com.pl



EKG ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto: Mocniejszy rację miewa w każdym swarze.

Jean de la Fontaine

W tym miesiącu zajmujemy się głównie Heroes of Might & Magic III, a także (co za niespodzianka!) nieśmiertelnym StarCraftem.

Konkursy

Jedynym sponsorem konkursów EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68).

W tym miesiącu konkursu nie ma, daję Wam czas na wakacyjny wypoczynek. Ostrzelajcie z bazook kilka plaż pełnych turystów (ewentualnie można nasłać na nich zgraję orków albo innych Marsjan). Ot tak, dla odprężenia.

Rozwiązanie konkursu z numeru 6/99:

1. Nie, Vampire Lords nie odzyskują punktów życia w walce z innymi nieumarłymi.
2. Lurker - Zergowie, Valkyrie - Terranie, Corsair - Protossi.
3. Po stronie państw Angland lub Darn możemy opowiedzieć się w grze Tides of War.
4. Przygotowywana przez bułgarskich programistów gra podobna do WC II nosi tytuł Tzar.

Klasyfikacja po dwóch konkursach (4/99 i 5/99); pierwszych 18 miejsc:

1.	Paweł Paszkiewicz	16 (6 + 10)
2-3.	Paweł Pawtel	15 (5 + 10)
	Krzysztof Proskień	15 (6 + 9)
4-9.	Robert Benedyk	13 (6 + 7)
	Radosław Czaban	13 (6 + 7)
	Tomasz Czerwiński	13 (3 + 10)
	Krzysztof Grabski	13 (6 + 7)
	Wojciech Pierzchalski	13 (6 + 7)
	Marcin Puczok	13 (6 + 7)
10-13.	Michał Łękawa	12 (6 + 6)
	Adam Owsiejczuk	12 (6 + 6)
	Przemysław Pazderski	12 (5 + 7)
	Marcin Potkański	12 (9 + 3)
14.	Paweł Nowoświat	11 (5 + 6)
15-18.	Waldemar Bąk	10 (3 + 7)
	Kamil Ławniczak	10 (nb + 10)
	Kamil Polaków	10 (3 + 7)
	Radosław Witek	10 (3 + 7)

Na razie, ze względu na zmieniony regulamin (odejmowanie punktów za błędne odpowiedzi), postępujecie bardzo ostrożnie. I słusznie. Trochę zdziwiło mnie, że mieliście kłopoty z odpowiedzią na pytanie o prawdziwe imię Overlorda w Magic & Mayhem. Wystarczyło przeczytać rozwiązanie na żółtych stronach, leniwce [G 3, 4 i 5/99]! Nieoczekiwanie, pytanie za 4 punkty („9 zdradziło, 11 pozostało wiernych") okazało się dla Was bułką z masłem.

Nagrody - egzemplarze gry **Alpha Centauri** - otrzymują: **Marcin Potkański** (jedyny z kompletem punktów w konkursie 4/99) oraz **Tomasz Czerwiński** (wylosowany spośród 4 osób z kompletem punktów w konkursie 5/99).

Ankiet z ulubionymi miastami w HoM&M III wpłynęło za mało, bym mógł podać wyniki. Wszystkich miłośników tej gry proszę o wypełnienie kolejnego kuponu.

Heroes of Might & Magic III

I. *Wreszcie jestem szczęśliwym posiadaczem oryginalnej, polskiej wersji HoM&M III. Pierwszą kampanię, „Niech żyje Królowa", mam za sobą (zająłem 3. miejsce na głównej liście). Teraz właśnie kończę drugą kampanię. Wielka szkoda, że nie mogę dalej bronić Erathii, ale wręcz przeciwnie - muszę ją zdobyć, zresztą prawie mi się udało.*

Teraz chciałbym przedstawić swoje zdanie na temat wyboru rodzimej armii: Warownia rządzi!!! Przymierze Elfów i Krasnoludów ponad podziałami i ponad czasami! Połączone grupy Szarych Elfów, osłoniętych przez Jednorożce i krasnoludzkich żołnierzy rozszarpią każdego. Tarcza antymagiczna plus duża odporność krasnali i zabójcza celność Elfów - to pokona nawet liczniejszego wroga. Zwłaszcza że większość wrażych wojsk 1., 2. i 3. poziomu jest wolna. Zostaną rozstrzelani przy pierwszej próbie podejścia. Nie mówiąc już o obronie zamku. Dopiero jednostki z wyższych poziomów potrafią zaleźć za skórę.

Smoki to jednak klapa. Zdarzyło się raz, że atak dwóch moich Zielonych Smoków na Hobgobliny doprowadził do zejścia z tego świata tylko pięciu goblinków. Mam świadka! Na szczęście w drugiej kolejce padła reszta (około 25). Niesmak jednak pozostał. Jeszcze większą pomyłką są jednostki 7. poziomu w zamku Nekromanty. Władca Mroku z 6. poziomu przewyższa Drakolicze! A za to, co muszę władować w produkcję, mam 10 Władców! Paranoja! Mam nadzieję, że na łamach Gamblera spotkam się z innymi Herosami, którzy mają swoje ulubione armie i może kiedyś się zmierzymy! Oby Królowa zwyciężyła Władców Mroku we wszystkich zakamarkach wszechświata!

Legolas (de_pio@friko4.onet.pl)

Tak, Rampart to doskonałe miasto, ale ja nie powołuję w nim Krasnoludów. Są zbyt powolne, a poza tym w scenariuszach o wysokim stopniu trudności fundusze lepiej przeznaczać na rozwój następnych miast lub powołanie szybkich jednostek, takich jak Pegazy albo Jednorożce. Zielone/Złote Smoki są rzeczywiście bardzo drogie i często kończyłem scenariusz, nawet nie budując ich leża albo zwlekając z tym do chwili, kiedy miałem już bardzo dużo kasy (co przy dochodach z Treasure nie jest wcale takie trudne). Również wolę czekać z powoływaniem Ghost Dragons i zająć się raczej budowaniem armii ze standardowych jednostek.

II. *Nie zgadzam się z Twoim opisem Inferno [„pół żartem, pół serio: poszukaj sobie innego miasta" - gen. B.]. Cóż, to prawda, że nie jest doskonałe. Familiary są wyjątkowo kiepskimi jednostkami, a jedyna jednostka strzelecka (Magogi), w dodatku ledwie drugiego poziomu, jest bardzo słaba. Ale jeżeli wydaje Ci się, że dopiero Archdevils są dobrymi jednostkami, to jesteś w błędzie! Obejrzyj charakterystyki Efreet Sultans - bardzo szybcy, bardzo silni i w miarę wytrzymali (wytrzymalsi niż Scorpicores czy Wyverns). Poza tym mają całkiem fajną umiejętność, czyli Fire Shield. Weźmy też pod uwagę jednostkę piątego poziomu - Pit Lords. Nie jest zbyt szybka (7) ani wytrzymała (45 health), ale bardzo silna i przydatna w walce. Miasto Inferno jest może trochę nie dopracowane, ale nie skazuj go od razu na powolną śmierć na śmietniku zapomnienia! [Ach, ach - gen. B.].*

Druga sprawa to ocena Dungeonu. Nie ukrywam, że to moje ulubione miasto (nawyk z HoM&M II - Warlock rulez!), więc będę go bronił ze wszystkich sił. Napisałeś, że Scorpicory i Minotaury są „niezbyt mocne jak na jednostki szóstego i piątego poziomu". Otóż, o ile mogę się zgodzić z taką oceną Scorpicores, o tyle nie zgadzam się z opinią o Minotaurach! Moim zdaniem to jedna z najlepszych jednostek piątego poziomu, godna konkurować z Thunderbirds czy Dendroid Soldiers, zarówno siłą zadawanych obrażeń, jak i wytrzymałością (może nie najwyższą, ale cóż - większą niż mają Pit Lords, Zealots czy Liches!).

Naczelny Warlock Polski, dowódca brygady „Minotaur Kings" - RENOCEN (renocen@polbox.com)

Inferno, mimo Twoich słusznych argumentów, to słabe miasto. Autorzy mogli przecież przyjąć, że skoro jednostki pochodzą z głębin piekielnych, to kule ognia Magogów nie powinny ich ranić (to by było logiczne). Tymczasem nic z tego. Gdy dochodzi do „kotłowaniny" na polu bitwy, Magogi stają się zupełnie bezużyteczne i... groźne dla swoich. Ba, nawet Efreet Sultans mogą oberwać od Magogów, choć niby są odporne na ogień (Fire Immunity). Zgadzam się jednak z Tobą, że to dobre i piekielnie (nomen omen) szybkie oddziały - walcząc z Inferno, staram się Magogi eliminować w pierwszej kolejności. Ale nadal nie poprawia to ogólnego bilansu Inferno, bo z Twoją oceną Pit Lords nie mogę się zgodzić. Jeśli chodzi o Minotaur Kings, to na tle pozostałych jednostek piątego poziomu (Thunderbirds, Power Liches, Mighty Gorgons, Zealots, Archmages, Pit Lords oraz Silver Pegasi) prezentują się nie najgorzej (choć wolę Gorgony i ptaszki).

III. *Napisałeś, że bohater po stoczeniu jednego pojedynku na mapie Symulacja nie ma już wystarczających sił, by walczyć z kimkolwiek. Otóż ja, niżej podpisany, oświadczam wszem i wobec: grając wojskami Rycerza pod dowództwem niejakiego Orrina, rozwaliłem armię Christiana (prowadził wojska ze Strongholdu) i Lorda Haarta (zdaje się, że z Fortecy). W pierwszej walce z Christianem, umiejętnie wykorzystując możliwości wskrzeszania Archaniołów, dosłownie rozbiłem go w pył. Straciłem wtedy: 2 Halabardników, 5 Kuszników, 21 Gryfów, 4 Crusaderów, 6 Championów. Nie straciłem ani jednego Archanioła i Zealota. Zyskałem 5163 experience points. W drugiej walce z Lordem Haartem straty miałem o wiele większe, ale po walce zostało mi nawet trochę wojsk (26 Halabardników, 29 Kuszników, 17 Gryfów, 12 Crusaderów, 3 Zealotów, 1 Champion, 2 Archaniołów). Zdobyłem 4852 punktów.*

Rebel

No, proszę. Nie spodziewałem się, że ktoś zechce rozgrywać drugą bitwę z rzędu, a okazało się to nie tylko możliwe, ale nawet satysfakcjonujące (w końcu zwycięstwo!). Świadczy to o ogromnej sile wojsk z Castle. O tym mieście tak ciepło pisze dalej Robert.

IV. *Nie będę chyba specjalnie oryginalny, gdy wyznam, że moje ulubione miasto to Castle. Z kilku powodów. Po pierwsze: do jego rozbudowy potrzebne są w zasadzie tylko najbardziej popularne materiały: drewno i kamień (poza tym dostarcza ich Resource Silo). Po drugie: budowa Stables pozwala na bardzo szybką eksplorację terenu, co w trudniejszych scenariuszach, na dużych mapach ma duże znaczenie. Po trzecie: Łucznicy są jednostką drugiego poziomu i w tydzień powstaje ich wielu. Właśnie dzięki Łucznikom można, bez strat własnych i na wczesnym etapie gry, rozprawić się z potworami, których w innym wypadku nie tak łatwo pokonać (jeśli mam wielu Łuczników, zwykle dzielę ich na dwie grupy). Po czwarte: Championi są fantastyczni! Rozpędzeni zadają wrogowi bardzo duże straty, a poza tym mają sporo punktów życia i są dobrzy w obronie. Oni i ich czarniawi bracia z Necropolis to chyba najlepsze jednostki szóstego poziomu (choć „Rozebrane Królowe" też są niezłe). I wreszcie po piąte: Archanioły. To jest dopiero jednostka. Szybka, silna i na dodatek wskrzesza sojuszników. Szkoda że tyle trzeba zainwestować w Portal of Glory.*

Jeśli ktoś chciałby sprawdzić moją opinię, niech rozegra kilka bitew na mapie Symulacja (stworzonej przez generalissimusa). Od razu widać, że Castle tam rządzi i tylko Tower ma jakieś szanse na przeciwstawienie się.

Robert Kozłowski

StarCraft

Śledzę losy dyskusji na temat wyższości jednej rasy nad inną i z własnych obserwacji wysnułem własne wnioski [słusznie, bo wysnuwanie cudzych wniosków z własnych informacji byłoby bardziej skomplikowane :) - gen. B.]. Po pierwsze: wiele taktyk podanych w listach ma zastosowanie tylko w specyficznych warunkach. Na przykład, rush na początku gry ma zastosowanie na mapach, na których znamy rozmieszczenie przeciwnika. Co prawda, większość map starzy gracze znają na pamięć, ale na takim np. The Hunters nie da się od razu zauważyć, gdzie jest przeciwnik. W najlepszym wypadku jest tuż obok, w najgorszym również obok, ale zostanie odkryty jako ostatni, a liczba Zealotów/Zerglingów/Marines rośnie...

Zergowie są silni tylko na początku, kiedy dysponują przewagą liczebną w stosunku co najmniej 3:1. W późniejszych etapach gry mają „przechlapane". Aby wygrać, muszą budować bardzo dużo jednostek i/lub bawić się z Plague. Zergów ratuje tylko wspaniała możliwość odbudowy armii - 10 Hatchery zawsze sobie poradzi (30 mutków na raz!). Poza tym Plugawce mają najlepsze wieżyczki w grze (zwłaszcza sunkeny), co pozwala na dość skuteczną obronę. Podstawowa zaleta Zergów: najszybciej mogą postawić dużą armię, a jeżeli odpowiednio szybko dowiedzą się, gdzie przeciwnik ma bazę, to najczęściej jest już po grze...

Sprawa z Protossami wygląda trochę inaczej. Na początku rasa ta jest w głębokiej defensywie. Po prostu w razie ataku ich siły są zbyt szczupłe, aby mogły poważnie ugryźć (gdy Prot ma 8 Zealotów, Zerg ma 10-14 Hydralisków i morphuje 6 następnych). Rasa ta ma jednak ogromną przewagę nad innymi, jeżeli zdąży dojść do Reaverów - cztery takie przed bazą, w wąskim przejściu, rozłożą KAŻDĄ liczbę Zerglingów i pokaźną Hydr, Marines i Firebatów. Do pokonania grupy złożonej z 12 Zealotów, 24 Dragoonów, 24 Scoutów, 4-6 Reaverów i 2 Arbitrów potrzebna jest ogromna liczba wrogich jednostek. W razie czego można wzmocnić armię dodatkową grupą Templarów. Na Zergów istnieje świetny sposób - rzucamy na hordę Stasis Field i już walczymy z połową wroga. Dlatego Zergowie mają w zaawansowanych grach pod górkę, a ich podstawowy atut - liczba - zostaje zniwelowany.

Co do lotnictwa Protów, to Arbiter i Scout są w porządku, ale Carrier jest trochę dziwny. W walce z Battlecruiserem zawsze przegra (Yamato, kończymy z ATA), jest bezbronny wobec Scourge'a (6 i po nim), zanim interceptory się pozbierają, sterowiec już nie istnieje... Zaletą Carriera jest to, że bardzo skutecznie działa przeciwko budynkom i jednostkom naziemnym. Corsair jest żałosny.

A teraz o Terranach. Rasa ta może szybko się okopać, co zmienia ich bazę w twierdzę. Jeżeli w wąskim przejściu postawi się parę wieżyczek, bunkrów i czołgów, to przejście można uznać za niedostępne z ziemi. Tylko Ultraliski i duuuża grupa Protów mogą próbować się przez to przedostać. Jeżeli postawić czołgi na trudno dostępnej górce, to ojojoj. Ziemianie posiadają także doskonałe lotnictwo - Battlecruisera. Wada: ich baza ma skłonność do nadmiernego rozrastania się, a do wybudowania każdego budynku trzeba zatrudnić SCV. Przez to wydłuża się czas powstawania pierwszych mocnych jednostek.

Sterując jedną rasą bardzo długo, można dojść do wniosku, że jest najlepsza. Nic w tym dziwnego, zna się wtedy setki sztuczek na przetrwanie i sposobów anihilacji wroga. Kiedyś grałem z gościem, który twierdził, że Proty są najlepszą rasą, lecz kiedy wlazłem mu z 24 Hydraliskami do młodej bazy, obronił się, ale stracił blisko 2/3 Zealotów i Dragoonów. A w jego stronę szły następne 24 Hydraliski... Gość zmienił zdanie i teraz przy wyborze rasy zawsze decyduje się na random. Żeby dobrze grać w SC trzeba umieć radzić sobie z każdą rasą. Ostatnio wybierałem tylko Protów i Zergów, a gdy przyszło mi grać Terranami, nagle stwierdziłem, że nie umiem... Każdy, kto jest gorącym orędownikiem „swojej" rasy, powinien zagrać z ekspertem w innej rasie - gwarantuję ciężką przeprawę. Ale na każdego można znaleźć sposób.

Executor A'DasH

Jerzy Kulej mówił: „nie ma bokserów odpornych na ciosy, są tylko źle trafieni". I ta maksyma sprawdza się chyba w StarCrafcie. Mam jednak kilka uwag do Twojego listu. Po pierwsze, nie wydaje mi się, aby Zergowie mieli takie ogromne kłopoty na zaawansowanym etapie gry. W końcu dysponują nie tylko możliwością wystawienia ogromnej armii (i błyskawicznej jej odbudowy), ale też plugawcową Plagą. Pamiętam swoje pierwsze spotkanie z tym wynalazkiem: 8 Krążowników musiało migiem wracać do bazy, bo wymagały naprawy, ponieważ... spotkały jednego Plugawca. Równie nieprzyjemna była pierwsza konfrontacja z Templarami. Niewiele zostało z 60 Hydralisków, a były tak pewne siebie...

Nie zgadzam się, że Carrier jest bezbronny w konfrontacji ze Zmorami. Myśliwce zwykle dość skutecznie rozwalają te małe, upierdliwe stworzonka. Baza Terran i jej umocnienia? To jasne - da się przygotować silną obronę. Tylko kto mądry będzie atakować ją z ziemi? Plugawce wyślą Guardiany i w kilkadziesiąt sekund z Twoich umocnień zostaną zgliszcza (o wieżyczkach plot w przypadku ataku Guardianów można zapomnieć), chyba że masz na podorędziu gromadkę Wraithów. No, ale u przeciwnika są Mutaliski, walka przenosi się więc w przestworza, a fortyfikacje naziemne na razie zdadzą się psu na budę. [Uwaga: Powyższe zastrzeżenie nie dotyczy wersji poprawionej i Brood Wars - w nich m.in. zwiększono zasięg wieżyczek - Zgr.].

Civilization: Call to Power

Przeczytałem recenzję gry Civilization: Call to Power w czerwcowym Gamblerze i jestem zdezorientowany. Dawno już poznałem hasła reklamowe tej gry (cudeńko, a jakże: więcej jednostek, cudów, supergrafika - same superlatywy) i już od dłuższego czasu ostrzyłem sobie na nią zęby. Mam jednak taką zasadę, że nigdy nie kupuję gry, o której nie wspominał Gambler. Doczekałem się w końcu recenzji (dlaczego dopiero w czerwcu?) i, niestety, mam mętlik w głowie. Czytając recenzję, odniosłem wrażenie, że CtP to gniot. Czego się dowiedziałem? Nie dopracowane cuda, nieprzydatne ustroje, kiepskie (w porównaniu z AC) modele socjalne i dyplomacja, nierówne traktowanie działań gracza ludzkiego i komputerowego, pikinierzy znowu pokonują czołgi, niezbyt rozwinięte (w porównaniu z AC) terraformowanie, niezbyt udany interfejs. Cóż, po prostu gniot i to za 159 złotych.

Jakże byłem zdziwiony oceną końcową! Nagle okazało się, że gra jest bardzo dobra (78%), że to solidny rzemieślniczy produkt. Sam już nie wiem, co o tym sądzić. Jestem prostym człowiekiem, dla mnie coś jest albo dobre, albo nie. Jeśli samochód ma kiepskie hamulce, niewygodne siedzenia i nie chce zapalić, to choćby miał i złotą karoserię, dla mnie będzie bezużyteczny. Jak jednak jest z Civ: Call to Power? Bardzo proszę p. Jacka Ilczuka: niech się Pan zdecyduje! Albo gniot, albo dobra gra. Rozumiem, że nawet najpiękniejsza róża ma kolce, ale przecież chodzi o to, czy te kolce można zaakceptować i cieszyć się pięknem róży? Po takiej recenzji Civ: Call to Power nadal nie wiem, w jakim stopniu kolce przeszkadzają.

Tomasz Primke

Przyznam, że czytając recenzję, odniosłem podobne wrażenie, ale wiem też, że Czytelnicy podobnie odbierają niektóre moje teksty. Czasami autor stara się opisać swoje rozczarowania, zwłaszcza jeśli gra jest szeroko reklamowana. Wtedy spoczywa na nim nieco większa odpowiedzialność. Nie pisze o grze, o której Czytelnik nic nie słyszał lub słyszał niewiele, lecz o programie, który przedstawiano jako ósmy cud świata. Musi więc wskazać błędy, jakich gracz powinien oczekiwać. Musi przygotować go, żeby po wyjściu ze sklepu nie poczuł się rozczarowany. Sądzę, że sytuacja, w której autor recenzji potrafi celnie wypunktować błędy, jest dużo lepsza niż koncentrowanie się na zaletach programu. W pierwszym wypadku, gdy gracz zdecyduje się na zakup, czeka go tylko miła niespodzianka, w drugim - będzie wieszać psy na recenzencie, który nie ostrzegł go przed wydaniem ponad stu złotych. Oddam teraz głos naszemu recenzentowi:

C:CtP budzi wiele kontrowersji. Jedni wpadają w zachwyt, inni uważają ją za tragiczne nieporozumienie, a Sid Meier szykuje Civ III... Starałem się być obiektywny (w miarę moich skromnych możliwości) i stąd taka, a nie inna ocena. Gra miała ogromnego pecha. Gdyby ukazała się na rynku choćby pół roku przed Alpha Centauri, spotkałaby się (bez względu na wady) ze znacznie lepszym przyjęciem - nowe jednostki, poprawiony system walki, w połączeniu z bardzo ładną grafiką i bardzo dobrym (bo opartym na pomyśle Sida Meiera) scenariuszem... Jednak pojawiła się po AC i właśnie z tą grą trzeba było ją porównać. Solidne rzemiosło zasługuje na 78%, a produkt geniuszu na 90% - różnica niby niewielka, ale decydująca. Na pytanie, czy kupić, czy też darować sobie, odpowiedziałem w recenzji - jeżeli w grach tego typu preferujesz pokojowy, naukowy rozwój, trzymaj się od niej z daleka...

Jacek Ilczuk

Steel Panthers II

Pragnąc przełamać „starcraftową stagnację" na łamach EKG, spieszę z meldunkiem, że znakomity serwis Gamers.net opracował „moda" do Steel Panthers II. Umożliwia on grę oddziałami z II wojny światowej i zawiera ulepszoną AI, nowe ikony, STOSY nowych jednostek (m.in. SturmTiger i P-23 Karaś) oraz poprawiony engine. Całość jest fantastyczna. Polecam ją fanom strategii turowych, a „Panter" w szczególności. Cały plik (niestety, 14 MB) można ściągnąć z www.thegamers.net.

Guderian (guderian@box43.gnet.pl)

W tym miesiącu na tym skończymy. Kto nie był jeszcze na wakacjach, niech jedzie. W tym roku polecam odpoczynek w Serbii, Rwandzie, Rosji lub Sudanie.

generalissimus Bócevau
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KUPON KONKURSOWY (Gambler 8/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko ....

Adres ....

Odpowiedzi na pytania:

1. ....

....

2. ....

....

3. ....

....

4. ....

Ankieta Heroes of Might & Magic III

Ulubione miasto (lub miasta - można podać dwa):

....



No to wreszcie wakacje w pełni. Mam nadzieję, że pogoda jest ładna, po niebie przepływają jedynie śliczne cumulusiki, woda w jeziorach cieplutka, a piwko chłodne. Większość z Was pewnie siedzi sobie w cieniu pod drzewem i patrzy na śliczn(ych)e przedstawiciel(k)i płci przeciwnej. Sielanka... Aby nie dopuścić do obniżenia poziomu gotowości bojowej wśród czytelników Aeroklubu, przygotowałem bardzo perfidny konkurs. W odpowiedziach nadesłanych na poprzedni skarżyliście się, że pytania są za łatwe. Tym razem nie dam Wam okazji do narzekań. Oto pytania:

1. Samolot firmy Northrop. Oblatany w 1942 roku nocny samolot myśliwski. Podać oznaczenie i nazwę.
2. Przez jaką firmę i na wzór jakiego samolotu produkowany był myśliwiec „Dagger"?
3. W grze F-14 Fleet Defender, w kampaniach na Morzu Północnym można było spotkać dziwny organiczny obiekt latający. Co to był za obiekt?
4. Podaj nazwę gry, w której można było zasiąść za sterami następujących (i jeszcze wielu innych) samolotów: F-14, U-2, SR-71, X-15, Su-27.

Pytania są naprawdę trudne (w każdym razie tak mi się wydaje) - jeśli nikt nie udzieli odpowiedzi na wszystkie, nagroda będzie rozlosowana wśród tych, którzy nadeślą najwięcej trafnych odpowiedzi. Nagrodą tą będzie gra F-16 Agressor, warto więc wytężyć rozleniwione szare komórki. Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem redakcji z dopiskiem „Konkurs AG". Można również wysyłać je przez Internet pod adresem topgun@gambler.com.pl, wpisując jako temat listu „Konkurs AG". Pamiętajcie o podaniu adresu, pod jaki mamy wysłać nagrodę.

Przy okazji przypominam wszystkim, że trwa konkurs na list miesiąca w AG - wkrótce powinna zostać przyznana pierwsza nagroda, książka z autografem. Piszcie!

Wirtualny Piknik

Jak pewnie pamiętacie, odbył się 29 i 30 maja na Służewcu. W ramach zbierania doświadczeń przed wielkim turniejem zorganizowałem miniturniej War Birds v. 2.6. Czekając na przybycie uczestników, zaczęliśmy od kilku niezobowiązujących sparringów między mną a Gunmanem. Dał on upust swojej fantazji i usiłował udowodnić tezę: „nieważne, że B-25 jest powolny i mało zwrotny, ważne że ma pełno działek wycelowanych we wszystkich kierunkach". Co ciekawe, kilka razy potwierdził jej prawdziwość, zestrzeliwując mojego Me-109.

Odbywający się w tym samym terminie Piknik Lotniczy w Góraszce stanowił silną konkurencję, nic więc dziwnego, że odwiedził nas tylko jeden z finalistów Pierwszego Turnieju Warbirds - Mateo. Koło trzeciej rozpoczęliśmy zwoływanie chętnych do walki. Mateo, aby nie odstraszać ewentualnych chętnych, zrezygnował z udziału w turnieju i razem z nami przyglądał się rozgrywkom. Każda z walk toczyła się do dwóch zwycięstw, po czym zwycięzca przechodził do następnej rundy. Pojedynki odbywały się przy użyciu dowolnych samolotów, z wyjątkiem Me-262. Dla ułatwienia włączyliśmy uproszczony model lotu. Walka rozpoczynała się po oddaleniu się przeciwników od siebie na odległość nie mniejszą niż 15 km. W pierwszej parze wystąpili Łukasz Borkowski za sterami Me-109 G-6 oraz Czcibor Majewski pilotujący Spitfire Mk. Vb. Łukasz niestety dwukrotnie wdał się w walkę manewrową, co musiało się skończyć zwycięstwem Czcibora, pilotującego znacznie zwrotniejszego Spita. Wynik - 2:0 dla Czcibora Majewskiego. W parze drugiej wystąpili: Karol Kozłowski na Hurricane Mk. II oraz Piotr Piasecki pilotujący, uwaga, Me-110! Pierwsza runda zakończyła się zwycięstwem Karola. Kolejne dwie były nie rozstrzygnięte. Wynik 1:0 dla Karola Kozłowskiego. Para trzecia: Marcin Pękalski na Spitfire Mk. XIV kontra Kamil Renczewski pilotujący Spita Mk. Ia. Walka była dość krótka - Kamil dobrze wykorzystał zalety swojej maszyny i dwa razy zestrzelił „czternastkę" Marcina. Wynik 2:0 dla Kamila Renczewskiego. Pojedynek w parze czwartej został rozstrzygnięty walkowerem na korzyść Michała Tylmana.

Przed drugą rundą zrobiliśmy przerwę. Nastąpiły też drobne zmiany w obsadzie stanowisk sędziowskich. Mianowicie Gunman ulotnił się na spotkanie z - jak to określił - „swoją hostessą". Zupełnie, jakby mu było mało takich słodkich blondynek w koszulkach z logo Entera. Jak się je ładnie poprosiło, to nawet całowały, na co niżej podpisany może dostarczyć świadków. Miejsce Gunmana zajął Robert „Kosa" Postowicz - jeden z organizatorów PTW i weteran warbirdowych serwerów. Od tej chwili moja uwaga musiała być bardzo podzielna. Obserwowałem zmagania turniejowe, a jednocześnie z Kosą i Mateem dyskutowałem na temat WB, najlepszych taktyk i samolotów. W przerwie spróbowałem udowodnić Mateo, że Jak-3 jest najwspanialszym samolotem w WB. Słowa Kosy nawet mnie zachęciły, stwierdził on, że Jak na małej wysokości przewyższa wszystkie maszyny - albo pod względem prędkości i wznoszenia, albo zwrotności. Mateo w celu zbicia mojej tezy wybrał Spita Vb.

Starcie pierwsze. Całkiem ładnie się zaczyna. Nieźle wykorzystuję prędkość samolotu. Walka toczy się na małej wysokości. Kilka czołówek i poczułem się zbyt pewnie. Poszedłem za Spitem w walkę kołową. Koniec był szybki. Zakręt coraz ciaśniejszy, wysuwam klapy. Prędkość spada coraz bardziej, a Spit ucieka z celownika. Jeszcze chwilka i mam go na ogonie. Parę rozpaczliwych uników i mój Jak spada na ziemię pozbawiony kilku części.

Starcie drugie również zaczęło się nie najgorzej. Jedna z moich ucieczek wywołała nawet komentarz nt. szybkości Jaka. Niestety, znowu wdałem się w walkę kołową i na własne życzenie poszedłem do piachu. Morał: dobra maszyna to nie wszystko, trzeba też stosować właściwą taktykę.

W kolejnym starciu nikomu nie udowadniałem wyższości Jaka - mój wybór padł na Spitfire Mk. Ia. Kilka ciasnych zakrętów i zająłem dogodną pozycję za ogonem Vb, nawet z lekką przewagą wysokości. Mateo zaczyna pętlę. Otwieram ogień, kiedy wyłania się nad horyzont. Moja celność pozostawia niestety wiele do życzenia, chybiam więc straszliwie. Jednak Ia jest zwrotniejszy od młodszego i cięższego brata. Podążam za przeciwnikiem i w końcu udaje mi się trafić. Mateo leci jednak dalej. Jeszcze chwilka, kilka serii i ostatecznie choć raz zwyciężam.

Po tych ciężkich przejściach ustąpiłem miejsca Kosie i udałem się na poszukiwanie uczestników drugiej rundy. Kiedy wróciłem, byli w trakcie zaciętego pojedynku. Mateo pilotował swojego sztabowego Vb, a Kosa zasiadł za sterami Mk. IX. Takiej zaciętej walki chyba jeszcze nie widziałem. Widać było bardzo wysoki poziom przeciwników. Sytuacja co chwilę się zmieniała. Kosa starał się zdobyć przewagę wysokości, a Mateo ciasnym manewrem wejść na ogon przeciwnika i oddać decydujący strzał. Zazwyczaj gdy już jedna ze stron uzyska przewagę, nie oddaje jej aż do końca. Tu inicjatywa co chwila przechodziła z rąk do rąk - raz strzelał Kosa, a raz Mateo. W końcu jeden ze strzałów Matea trafił w klapy Spita IX i zablokował je w pozycji wysuniętej. Od tej chwili walka stała się bardziej jednostronna, w końcu jednak nie została rozstrzygnięta - obaj piloci próbowali lądować na uszkodzonych maszynach.

W pierwszej parze półfinałowej wystąpili Michał Tylman na Spitfire Mk. Vb oraz Karol Kozłowski na Mk. IX. Jeszcze raz zwyciężył pilot samolotu zwrotniejszego - 2:0 dla Michała Tylmana.

Druga para półfinału to Kamil Renczewski oraz Czcibor Majewski. Obaj wybrali Spitfire Mk. Vb. Kamil okazał się lepszy i wygrał 2:0.

Wreszcie przyszedł czas na finał. Wystąpili w nim Michał Tylman oraz Kamil Renczewski - obaj na Spitfire Mk. Vb. Walka była zacięta. Obaj natychmiast rozpoczęli walkę kołową. Lepszy okazał się Kamil. Dwukrotnie wypracował dogodną pozycję do strzału i dosłownie rozpylił przeciwnika. W obu przypadkach już pierwsze strzały zabijały pilota, a kolejne rozkładały samolot na części pierwsze. Tak więc ostatecznie zwycięzcą został Kamil Renczewski. Podczas całego turnieju zaliczył sześć zestrzeleń i nie dał się strącić ani razu. Gratuluję i oczekuję równie pomyślnego występu na najbliższej Gambleriadzie.

Podobnie jak podczas PTW największą popularnością cieszył się Spitfire Mk. Vb. Obserwujący turniej Kosa stwierdził, że dzieje się tak dlatego, że ten model Spita prawie nie ma wad. Posiada niezłe wznoszenie, zwrotność i parę działek w skrzydłach. Prawdziwy uniwersalny killer.

W czasie turnieju Kosa opowiadał o korzyściach płynących z zakupu orczyka. Otóż zastosowanie tego urządzenia pozwala w przypadku samolotów dobrze reagujących na ster kierunku uciec z celownika nawet zwrotniejszym maszynom. Według jego słów utrzymanie się na ogonie Me-109 przy użyciu Spita Mk. IX jest bardzo trudne, gdy pilot Messerchmitta umiejętnie używa orczyka.

Po rozdaniu nagród finałowych zasiadłem do gry z Kosą. Pomny niegdysiejszej sromotnej klęski, jaką poniosłem, grając z nim w Combat Flight Simulator, byłem zdecydowany przynajmniej nie dać się zestrzelić jak kaczka. Kosa wybrał Mustanga P-51D, a ja tradycyjnie Jaka 3. Pierwsze starcie. Przejście. Zaczynam łagodnym podciąganym zakrętem. Mustang zwiększa dystans. Mijamy się jeszcze raz, tym razem ostry zakręt i już jestem za Mustangiem. Kosa nurkuje pod dość ostrym kątem do ziemi. Ja również oddaję drążek. Przepustnica otwarta do oporu. Pamiętając, że Jak jest wolniejszy w nurkowaniu, schodzę pod mniejszym kątem. Ma to na celu zachowanie przewagi wysokości. Decyzja okazała się słuszna. Szczyt mocno rozciągniętej pętli Mustanga wypada mniej więcej na moim pułapie. Teraz tylko pół beczki, zaciągam drążek i po jakiejś zmutowanej pętli znajduję się za Kosą w odległości strzału. Kilka serii i 20 mm działko w wale śmigła sprowadza imperialistyczną maszynę na ziemię.

Starcie drugie rozpoczyna się podobnie. Samoloty te same. Znowu udaje mi się zająć pozycję za ogonem przeciwnika. Lecz tym razem Mustang wy-

konuje tak nieprzewidywalne uniki i manewry, że nie tylko nie trafiam, ale też w pewnym momencie tracę przeciwnika z oczu oraz kontrolę nad samolotem. Kiedy już uspokoiłem samolot i zlokalizowałem Kosę, był w odległości 20 jednostek nade mną i pewnie już zbierał się do ataku. Niestety - w tym momencie zaczęto rozbierać sieć na Arenie i pojedynek został brutalnie zakończony. Chciałbym nadmienić, że na czas lotów pozaturniejowych wyłączaliśmy uproszczony model lotu. Liczę, że niedługo znowu spotkam się z Mateo i Kosą w powietrzu. W końcu jeśli już mam przegrywać, to z najlepszymi.

Turniej na Gambleriadzie

Zastanawiamy się, na jakim symulatorze rozegrać zawody. Sumując doświadczenia z dwu organizowanych na wariackich papierach zawodów oraz wnioski wypływające z obserwacji pozostałych turniejów odbywających się na różnych imprezach, stworzyłem następujące kryteria wyboru:

1. Musi być możliwość nagrania demka oraz weryfikacji jego autentyczności. Zapewni to zorganizowanie ogólnopolskich kwalifikacji z równymi szansami dla każdego uczestnika. Na Gambler CD oraz na AG Online będzie można znaleźć misję, z której demko stanie się podstawą zakwalifikowania do turnieju. Umożliwi to też umieszczenie zapisu wszystkich walk na CD oraz napisanie do wszystkich komentarza.
2. Symulator musi mieć sensowne wymagania sprzętowe, aby nie wyłączyć z turnieju osób nie dysponujących najnowszym sprzętem.
3. Symulator nie może się ukazać tuż przed Gambleriadą. Lepiej, żeby turniej był rozgrywany na symulatorze dobrze poznanym przez uczestników.
4. Bardzo przydatna byłaby funkcja dedicated serwer z możliwością obserwacji poczynań wszystkich zawodników z jednego komputera, do którego byłby podłączony telebim i na którym nagrywalibyśmy przebieg turnieju.

Czekamy na Wasze propozycje w sprawie symulatora na turniej. W tej chwili mogę podać kilka typów. Su-27 1.5 spełnia wszystkie warunki, niestety, trąci lekko myszką. Choć z drugiej strony jest to jedna z gier wiecznie młodych. F-18 Korea nie spełnia jedynie warunku czwartego. MiG-29 i F-16 z NovaLogic - nie ma możliwości nagrywania demka ani postawienia dedykowanego serwera z możliwością obserwacji poczynań graczy, ale za to mamy dwa samoloty do wyboru. Falcon 4.0 - mało prawdopodobne, aby znalazła się wystarczająca liczba osób, które opanowały Falcona w odpowiednim stopniu. Gra jest bardzo złożona, a poza tym trzeba mieć sprzęt najwyższej klasy.

To, oczywiście, są tylko wstępne typy. Sprawa jest ciągle otwarta. Oczekuję sugestii.

Historia taktyki lotniczej - podejście drugie

Pamiętacie, jak w jednym z pierwszych wydań AG dałem wykład o historii taktyki lotnictwa wojskowego? Pisałem wtedy, że w pierwszej wojnie światowej nie stosowano taktyki walki grupowej. Człowiek jest omylny, a ja nie należę do wyjątków. Ostatnimi czasy natrafiłem na książę „Podniebne bitwy" autorstwa Alfreda Price'a, wydaną w Polsce przez wydawnictwo „Magnum". Jeden z rozdziałów dotyczy Wiliama Sholto Douglasa, dowódcy 84 dywizjonu RAF latającego na S.E.A. 5a. Dywizjon ten, pod dowództwem wyżej wzmiankowanego, w okresie od listopada 1917 roku do zawieszenia broni rok później pozostawał na froncie i brał udział w najcięższych walkach. W tym okresie zapisano na konto jednostki 306 zestrzeleń maszyn przeciwnika (w tym 50 balonów) przy stracie dwudziestu pięciu pilotów zabitych, dwóch wziętych do niewoli i osiemnastu rannych. Zestrzelenie ponad 6 statków powietrznych wroga kosztowało więc stratę jednego pilota. Stosunek nieosiągalny dla pozostałych jednostek lotniczych w WW I. Co było tego przyczyną? Taktyka walki grupowej! Douglas surowo zakazał swoim podopiecznym łamania szyku, manewry i ataki przeprowadzane były całą formacją. Najmniejszą jednostką, na jakie mógł podzielić się dywizjon był klucz. Douglas napisał:

„Wkrótce okazało się, że gdy tylko klucz utraci szyk i rozdzieli się, następują straty w ludziach i sprzęcie. Stało się także jasne, że rozproszenie następowało najpewniej nie wtedy, gdy klucz był atakowany, ale kiedy atakował. W czasie gdy byli atakowani, piloci odruchowo trzymali się razem, by chronić się wzajemnie; kiedy jednak zaczynali atakować, łatwo ulegali pokusie rzucenia się w pogoń za niemiecką maszyną, którą wybrali sobie za ofiarę, a potem, odizolowani od reszty i wyczerpani samotną walką, stawali się łatwym celem. Po wielu dyskusjach i wbrew sprzeciwom indywidualistów z dywizjonu wydaliśmy wreszcie rozkaz wymuszający bezwzględne podporządkowanie się poleceniu, że żadnemu pilotowi pod żadnym pozorem nie wolno opuszczać szyku, nawet przy nadarzającej się wyjątkowo dobrej okazji do zestrzelenia przeciwnika. Inicjatywa ataku leży wyłącznie w gestii dowódcy klucza. Jeśli zanurkuje on do ataku, cały klucz nurkuje za nim, kiedy po ataku odleci, nawet gdy nie uda mu się zestrzelić wroga, wszyscy piloci podążają za nim, nie burząc szyku".

Efektem takich działań był fakt, że zestrzelenia najczęściej były dziełem dowódcy klucza. Douglas stwierdzał, że w tej sytuacji do ognia dochodzili najlepsi strzelcy, co zwiększało szansę zestrzelenia. „Dodatkowo, mając za sobą dywizjon, stanowiący osłonę w razie ataku z tyłu, [atakujący] mógł pozwolić sobie na pełną koncentrację sił, konieczną do pokonania wrogiego samolotu. [...] Jego celowanie i strzelanie stawało się dzięki temu dokładniejsze i trafniejsze".

Skoro już jesteśmy przy kwestii całego dywizjonu zapewniającego osłonę atakującemu kluczowi: Douglas opracował pionierską taktykę. Dzielił dywizjon podczas patrolu bojowego na trzy klucze, A, B i C. Klucz A był kluczem prowadzącym, w którym leciał dowódca. Znajdował się on na przedzie formacji na wysokości 4500 m. Klucz B, mający za zadanie wspierać klucz A (grupa potęgowania wysiłku - widać spore podobieństwo między taktyką opracowaną przez Douglasa a stosowaną przez Amerykanów podczas wojny w Korei), zajmował pozycję około kilometra za kluczem dowódcy po jednej z jego stron, z przewyższeniem 150 m. Klucz C, stanowiący wsparcie dla całości formacji (grupa osłony, całkiem jak u Amerykanów), znajdował się jeszcze dalej za kluczem A, po przeciwnej jego stronie niż klucz B, a leciał na wysokości 5400 m. Należy przy tym zauważyć, że separacje między kluczami zostały opracowane dla konkretnego typu samolotu. A tak Douglas opisuje praktyczne wykorzystanie takiej formacji:

„Zadaniem klucza B jest podążanie w małej odległości i współuczestniczenie w ruchach klucza A. Nie może on atakować z własnej inicjatywy - inicjatywa jest przypisana wyłącznie dowódcy dywizjonu, to jest dowódcy klucza A. Ten surowy formalizm okazał się konieczny wobec panującej tendencji wdawania się poszczególnych kluczy w odrębne potyczki, przez co dowódca pozbawiony był wsparcia. Kiedy ten ostatni atakował, klucz B powinien wykonać dwie rzeczy: albo wspierać klucz A, gdy liczba samolotów przeciwnika przemawia za takim rozwiązaniem, albo nadlecieć dokładnie nad klucz A i bronić go przed ewentualnymi atakami wroga znajdującego się powyżej. Trzeci klucz (C) jest siłą osłaniającą: leci tak wysoko, jak to możliwe za kluczem A około 3 do 5 kilometrów z tyłu, stanowiąc flankę klucza A. Dowódca C [...] ma rozkaz nigdy nie schodzić niżej, by wspomagać klucze A i B, chyba że grozi im duże niebezpieczeństwo. Sam fakt krążenia klucza C nad rozgrywającą się walką jest zwykle wystarczająco zniechęcający dla silniejszych formacji wroga i odwodzi je od atakowania niżej lecących kluczy A i B".

Jak widać, zawansowana taktyka walki grupowej została zastosowana już podczas pierwszej wojny światowej. Uderzające jest podobieństwo pewnych ogólnych zasad podziału i wykorzystania poszczególnych części dywizjonu - grupy uderzeniowej (klucz A), grupy potęgowania wysiłku (klucz B) oraz grupy osłony (klucz C) do stosowanych później. Douglas opracował też taktykę grupowego ataku na balony obserwacyjne. W przypadku takich działań zadania ataku i osłony były podzielone między poszczególne klucze. Niestety, nie mam już miejsca, aby je przytoczyć. Po resztę wiadomości odsyłam do książki. W tekście wykorzystałem fragmenty zapisków Douglasa w niej przytoczone.

Nowa gralnia

Jakiś czas temu zapraszałem na nasze łamy wszelkie gralnie otwarte dla symulotników. Dziś mam przyjemność oznajmić dobrą nowinę graczom mieszkającym na zachód od Warszawy. W Grodzisku Mazowieckim przy ulicy 11 listopada 42 mieści się gralnia wyposażona w pięć komputerów klasy AMD K6 II z akceleratorami Voodoo[3]. Na takim sprzęcie można grać w prawie wszystkie nowe symulatory. Właściciel zapewnia, że będzie pozwalał na podłączanie własnych joysticków. Sama sieć działa sprawnie i bez opóźnień. W dni powszednie gralnia jest otwarta od 12 do 20. W sobotę otwierana jest o 10, a w niedzielę o 13. Godzina kosztuje 6 zł. Podczas rozmowy pojawiła się zapowiedź podłączenia lokalnej sieci do Internetu. Perspektywa jest bardzo kusząca. Będzie można przyjść, podłączyć się w kilku do jednego serwera i latać np. na serwerze Novaworld w Raw, mając cztery Migi po jednej stronie. Taki team byłby trudny do rozgromienia, a przyjemność płynąca z grania drużynowego jest ogromna. Polecam.

Tyle na dzisiaj. Miłego wypoczynku i nie zapominajcie napisać do nas od czasu do czasu. Konkursy warte są trudu. Poza tym zawsze może się zdarzyć, że znajdę dodatkowe nagrody. Jeszcze raz życzę wszystkim dobrej pogody.

Gen. TopGun (topgun@gambler.com.pl)



KLUB SPORTOWY GAMBLER

W tym wydaniu KS Gambler spora dawka porad do FIFA '99. To chyba jedyna piłka nożna, w którą gracie, bo nie dostałem jeszcze żadnego listu na temat UEFA Champions League '98/99 czy Viva Football. Zanim jednak przejdę do taktyk zwycięstwa, kilka słów krytyki pod adresem gry EA Sports. Ot, takie refleksje, co by tu jeszcze poprawić przed rokiem 2000.

Kristoff@gambler.com.pl

Sekcja piłki nożnej

Denerwują mnie zachwyty nad FIFA '99. Owszem, też gram w tę grę, ale tylko dlatego, że znudził mi się World Cup '98, a konkurencyjne tytuły są na tragicznym poziomie. Chciałbym wymienić kilka jej wad, o których nie napisano w żadnym piśmie o grach komputerowych:

1. Zdecydowanie za duże znaczenie ma wślizg. Piłkarze go nadużywają i często brutalnie faulują. W dodatku sędziowie nie odgwizdują wielu z tych przewinień (zupełnie jak w grze Striker).
2. Dużo gorsza (graficznie) murawa niż w World Cup '98, brzydsze reklamy, brak napisów na koszulkach i kiepskie replaye: powtórki są uruchamiane automatycznie tylko po zdobyciu gola, nie ma opcji „zwolnionego tempa" i ujęć z innych kamer.
3. Odgłosy trybun są takie same jak w FIFA '98. A przecież w WC '98 były dodatkowe okrzyki, np. Italia czy Brasil.
4. Słaba oprawa graficzna wyglądu zawodników (twarze zawodników, na koszulkach można by umieścić klubowe herby).
5. Brak czytanych nazwisk zawodników niektórych drużyn (Rest of the World).
6. Brak reprezentacji Polski, choć obecne są słabsze reprezentacje, np. Bułgarii, Rosji. Przecież Polska z nimi wygrała, a nawet jest wyżej od nich w rankingu FIFA.
7. Brak hymnów narodowych - po WC '98 spodziewałem się hymnów dla wszystkich drużyn.
8. Tragiczna opcja edycji zawodników - np. gdy chce się piłkarzowi dobrać twarz, on ciągle obraca się i podskakuje. Trzeba specjalnie czekać na moment, w którym jego facjata będzie widoczna.
9. Gorsze i trochę dziwne intro, kiepskie menu główne.

Ogólnie dziwię się, że po WC '98 EA Sports zamiast dodać nowe opcje, ulepszyć wszystko, cofnęła się w rozwoju. Naprawdę oczekiwałem czegoś lepszego. Dużo lepiej prezentują się NBA Live i NHL, które z roku na rok są coraz doskonalsze.

Tadeusz

Taktyki zwycięstwa: FIFA '99

Ustawienie drużyny: IGM1: 3-5-2

Rzuty wolne:

1. Podkręcam piłkę i używam przycisku „E". Ustawiam zawodnika, naciskam „A" i gdy piłka leci w stronę bramki, naciskam kursor (oczywiście, w stronę bramki) i przytrzymuję klawisz „D". Gdy nie ma gola, rzut rożny murowany.
2. Niekiedy od razu strzelam na bramkę. Po prostu celuję w któryś z rogów i strzelam nisko, po ziemi. Często piłka odbija się od bramkarza albo obrońców - wtedy ją dobijam.

Rzuty rożne:

1. Podkręcam piłkę i używam „E". Ustawiam zawodnika blisko końca pola karnego i naciskam „A". Następnie naciskam kursor i przytrzymuję „D". Wtedy zawodnik często robi przewrotki.
2. Nie podkręcam i nie zmieniam wysokości dużej „strzałki", ustawiam zawodnika blisko końca pola karnego, naciskając „E", i podaję mu piłkę, naciskając „D". Zawodnik powinien przyjąć piłkę na klatkę piersiową, a następnie wbić ją do któregoś z rogów bramki.

Marcin „Cinek" Pawlyta

Ustawienie drużyny:

a) IGM1: 4-3-3 - tryb normalny
b) IGM2: 5-4-1- tryb obronny
c) IGM3: 2-4-4 lub 1-5-4 - tryb ofensywny

Wybierając skład, nie kieruj się nazwiskami, ale współczynnikami zawodników. Na środku ataku powinien znaleźć się ktoś szybki i celnie strzelający, na skrzydłach - szybcy, dobrze dryblujący i celnie podający piłkarze. Obrońców powinien charakteryzować przede wszystkim skuteczny wślizg, ale szybkość i dobra kiwka też są ważne. W pomocy, oczywiście, powinni znaleźć się gracze dobrze dryblujący i celnie podający.

Korner z prawej strony bramki:

Zazwyczaj przy wybijaniu rzutów rożnych z prawej strony widzisz przed sobą dwóch obrońców, którzy zasłaniają piłce drogę do bramki. Ponieważ nie pilnują oni zbyt dokładnie „drogi tuż przy linii", podaj piłkę tamtędy. Jeśli posiadasz więcej niż 3 napastników, któryś z nich powinien tam stać i strzelić na bramkę. Gol prawie pewny.

Korner z lewej strony bramki:

Jeśli rzut rożny wykonujesz z lewej strony bramki, lepiej zamiast przy linii podać po drugiej stronie obrońców. Strzał z pierwszej piłki Twojego napastnika powinien przynieść bramkę.

Rzut wolny:

Proponuję skierować kursor na pole karne lub wcisnąć „E" i wybrać zawodnika, do którego skierujesz piłkę. Gdy futbolówka będzie w powietrzu, naciskaj „A" lub „D" - zawodnik zrobi „szczupaka" lub strzeli z woleja.

Sytuacja sam na sam:

Gdy zawodnik przeciwnika biegnie w kierunku Twojej bramki, należy wyprowadzić bramkarza z bramki (klawisz „ALT") do połowy pola karnego. Gdy rywal wbiegnie na Twoje pole karne, trzeba puścić klawisz. Przeciwnik spróbuje wtedy przelobować golkipera, ale Twój bramkarz wybije piłkę na róg.

Tomek „Gierok" Gierak

PS Zapraszam wszystkich na stronę: www.fifa99.w.pl, a już wkrótce na http://friko6.onet.pl/gd/Fifa2000

Według mnie bramkarz przeciwnika to palant - daje się przeskoczyć (klawisz „Q"). Ponadto, gdy mój zawodnik biegnie z piłką w jego stronę (najlepiej sprintem) i nacisnę „Q" w taki sposób, że odzyskam kontrolę nad piłką tuż przed golkiperem, on jej nie łapie (nie rzuca się pod nogi napastnika), a czasami nawet się cofa. Trochę praktyki i gol na 100%.

Rzuty rożne:

Dla mojego ustawienia (zmodyfikowane 4-3-3) gola na 99% dają dwa sposoby:

1. Strzelić po ziemi maksymalnie mocno przy linii bramkowej (niekoniecznie równolegle, ale tak, aby przeciwnik jej nie przejął) i z pierwszej piłki załadować piłkę do bramki. Albo wpadnie nietknięta przez nikogo, albo odbije się od bramkarza i wleci do siatki.
2. Skierować strzałkę na 7 naciśnięć klawisza od linii bramkowej, wysokość zmniejszyć o 2 naciśnięcia klawisza. Strzelić maksymalnie mocno. Jeżeli wszystko było dobrze ustawione, piłka powinna wpaść prosto na nogę środkowemu napastnikowi.

Maciej von dem Ziemniol (ziemniol@polbox.com)

PS Bramki strzelone powyższymi sposobami oraz kilka innych znajdziecie na krążku Gamblera w Kąciku Sportowym

Liga Managerów

Powiem krótko - Liga Managerów umiera. Od kiedy pojawił się w Polsce Championship Manager 3 nie dostałem żadnego listu z uwagami lub poradami do CM. Nie wiem, czy to wina trzeciego Championshipa, który jest aż tak wciągający, że nie możecie się od niego oderwać, czy po prostu nie macie o czym pisać, bo nowy menedżer Collyerów jest zbyt skomplikowany. Mam nadzieję, że już wkrótce zasiądziecie do klawiatur, by wystukać kilka zdań albo chociaż prześlecie do mnie swoje ulubione taktyki w postaci plików z rozszerzeniem *.tct. Jako zachętę do korespondencji przedstawiam Wam bardzo ciekawy list na temat internetowych rozgrywek w CM3, który nadesłał Jakub Piwowarski - jak dotąd jedyny Polak biorący w nich udział.

Dnia 26 czerwca 1999 roku ruszyła internetowa liga CM3. Przeznaczona dla wszystkich użytkowników Internetu posiadających oficjalną wersję tej gry, zrzesza graczy z całego świata,. Grają w niej wirtualni menedżerowie z Anglii, Holandii, Belgii, Grecji, Skandynawii, a nawet z Singapuru i Australii.

Szefowie internetowej ligi CM3 wymyślili bardzo ciekawy i realistyczny system rozgrywek. W każdym klubie do obsadzenia są dwie posady: menedżera i prezesa. Menedżer dba o wyniki zespołu, zajmuje się poszukiwaniem nowych zawodników, mogących wzmocnić drużynę, i ustala taktykę. Prezes jest jego szefem. Gdy wyniki uzyskiwane przez zespół go nie satysfakcjonują, może zwolnić menedżera. Z kolei prezesa może zwolnić zarząd ligi.

Ciekawie rozwiązano transfery. Ponieważ głównym celem twórców ligi jest organizacja wirtualnych rozgrywek wszystkich lig zawartych w CM3 (obecnie obsadzono posady tylko w lidze angielskiej), nie zezwolono na swobodne zakupy na rynku transferowym. Dzięki temu, gdy ruszy internetowa liga włoska, manager Interu nadal będzie posiadał w swoim składzie Ronaldo i Vieriego. Drugim powodem, dla którego wprowadzono ograniczenia transferowe, jest ilość pieniędzy. Zasoby finansowe poszczególnych klubów są dosyć zróżnicowane - np. Manchester United ma 100 milionów funtów, a moja drużyna, Leicester City, tylko 6. W tym miejscu trzeba zaznaczyć, że nie płacimy pensji naszym zawodnikom, ani nie ponosimy żadnych wydatków związanych z utrzymaniem i przygotowaniem stadionu.

Do tej pory (27.06.99) udało nam się rozegrać kilka meczów sparingowych. Oficjalny turniej przedsezonowy ruszył 26 czerwca i potrwa kilka tygodni. Rozgrywki ligowe zainaugurujemy w sierpniu, dokładnie wtedy, gdy prawdziwi piłkarze Premiership wybiegną na boiska. Walka powinna być naprawdę emocjonująca, ponieważ nie jest to tylko zabawa. Dzięki sponsorom zwycięzca ligi otrzyma 10 000 funtów szterlingów.

Na koniec zostawiłem najważniejszą rzecz, czyli sposób rozgrywania meczów. Były dwa pomysły na rozgrywanie spotkań. Z początku planowano, że mecze będziemy rozgrywać przez sieć ICQ. Rozegraliśmy kilka takich spotkań, ale nie dało to pożądanych efektów. Mecz trwał przeciętnie półtorej godziny i nikt nie był z tego sposobu zadowolony. Dlatego powrócono do pierwotnego pomysłu.

Mecze rozgrywane będą w trybie offline. To oznacza, że każdy menedżer stworzy taktykę, zapisze ją w postaci pliku i wyśle do szefów ligi. Oprócz tego będzie musiał napisać szczegółowy plan taktyczny, precyzujący np. co zrobić w 60 minucie, jeśli wynik będzie remisowy, kogo zmienić i jak skorygować taktykę. Wszystkie te informacje będą wprowadzane do komputera w centrali i symulowane według naszych wskazówek. Gdy wszystkie mecze kolejki ligowej zostaną rozegrane, ogłoszone zostaną wyniki, a menedżerowie będą mogli obejrzeć opis swoich spotkań w dwóch specjalnie do tego celu stworzonych gazetach.

Ponieważ już niedługo powstaną kolejne ligi (w pierwszej kolejności Serie A), zapraszam wszystkich chętnych na stronę: www.members.aol.com/rcasfox/iffw/index.html. Tam znajdziecie formularz zgłoszeniowy i szczegółowy regulamin rozgrywek (oczywiście w języku angielskim).

Jakub Piwowarski (kubeck@kki.net.pl)



Internet

Stało się. Wpłynęliśmy „na suchego przestwór oceanu" czyli... do Internetu. Od 22 czerwca nasze strony klubowe można znaleźć pod adresem http://magic.gambler.com. pl. Jednocześnie informuję, że od tej pory kącik MTG, znajdujący się na krążku Gamblera, staje się wersją offline - czy jak kto woli, unplugged - stron widniejących w Internecie (podobnie jak to jest np. z Gamblerem offline). Skoro poruszony został temat Internetu, nie sposób nie wspomnieć o innym, ważnym wydarzeniu. Na pewno każdy z Was wie lub przynajmniej słyszał o miesięczniku Duelist - oficjalnym magazynie firmy Wizards od the Coast. Jego numer 41. będzie ostatnim opublikowanym na papierze. Od pierwszego sierpnia gazeta będzie wydawana tylko w postaci stron w HTML-u, pod adresem http://www.duelistmagazine.com. Autorzy twierdzą, iż pozwoli im to na szybkie reagowanie na ważne wydarzenia i lepszy kontakt z czytelnikami.

Niezła okazja

Wprowadzenie do sprzedaży kolejnego dodatku z cyklu Urzy, edycji Urza's Destiny, wywołało ogromne poruszenie w środowisku graczy. Wszystko za sprawą jednej karty, **Yawgmoth's Bargain**. Działanie tego enchantmentu jest podobne do działania znanej, dobrej Necropotence, która niedawno wypadła z drugiego typu rozgrywki. Obie karty powodują, że omijamy naszą fazę dociągania kart, za to możemy dociągnąć ich dowolną liczbę, płacąc za każdą punktami życia.

Różnice: koszt wystawienia karty (YB kosztuje 4BB, Necropotence - BBB) oraz moment dociągania karty (YB umożliwia zrobienie tego w każdym momencie gry, Necropotence - tylko w swojej fazie discardu). Dodatkowo, w przypadku Necropotence, wszystkie discardowane przez nas karty są wyrzucane poza grę. W tej chwili Yawgmoth's Bargain (wraz z Yawgmoth's Will) znajduje się na nowo założonej przez WotC tzw. Watch List. Oznacza to, że WotC pilnie się obu kartom przygląda i może je w niedługim czasie zabanować. Dzięki tej liście gracze są ostrzegani przed wykładaniem bajońskich sum na kartę, która już wkrótce może być nic niewarta. Stać się to może za sprawą docierających z wielu stron informacji o silnych taliach wykorzystujących YB (potrafią zabijać przeciwnika nawet w pierwszej turze!). Gra nimi polega na jak najszybszym wystawieniu YB (za pomocą np. Mox Diamond, Show and Tell, Grim Monolith, Summer Bloom), pociągnięciu dużej liczby kart (za pomocą np. Delusions of Mediocrity, Peace of Mind), a następnie, oczywiście, zabiciu przeciwnika (Turnabout lub Early Harvest i Stroke of Genius lub Yawgmoth's Will + Corrupt).

Nic więc dziwnego, że Yawgmoth's Bargain jest na razie najdroższą kartą z nowego dodatku. Inne cenione karty to: Quash (dobra kontra na kluczowe czary przeciwnika), Thieving Magpie (nowy, latający Ophidian), Treachery (Control Magic za darmo), Eradicate (niszczy doszczętnie stworki przeciwnika), Elvish Piper (do wystawiania dużych kreatur), Emperor Crocodile (kolejny dodatek do zielonych talii opartych na stworkach), Yavimaya Elder (trzy karty za jedną), Caltrops (przeciwko taliom z małymi kreaturkami), Masticore (niezły stworek artefaktowy), Metalworker (do talii z dużą liczbą artefaktów). Do przeczytania za miesiąc lub, dla podłączonych do Internetu, za chwilę :)

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest sklep Strefa 51 (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11)

GAMBLER	RANKING KART	STREFA 51
6E	TP	US
Dane głosującego	ST	UL
(imię) (nazwisko) (ulica)		
(miejscowość + kod) (telefon + kierunkowy) (e-mail)	EX	UD

REQUIEM: AVENGING ANGEL

W czasie gry naciśnij Enter i wstukaj „csmilton". Od tej pory działają następujące kody:

csyhwh - God Mode,
csstigmata - komplet wyposażenia,
cshost - latanie,
cswire - mapa poziomu,
cshalt - zatrzymanie czasu,
csportal - podświetla wszystkie przejścia,
csvanish - zabija wszystkich wrogów,
csmap [nazwa_mapy] - skok na poziom.

Nazwy map:

BAUCUS1	END	RESEAR~3
BAY2	GERYON	REBELB~4
BABEL1	GUERNI~2	REFUGE~1
BAY1	GUERNI~1	REFUGE~2
BAUCUS2	GUERNI~3	REBELB~2
BRIDGE1	JONAHS	RESEAR~4
BRIDGE2	JONAHS1	REBELB~3
CHAOS1	MANU1R~1	REBELB~1
CHAOS2	MANU1	RESEAR~2
CHAOS	MANU2	RESEAR~6
CITADEL4	MANU6	RESEAR~1
CITADEL3	MANU3	RESEAR~5
CORE3	MANU4	RUINED~2
CORE2	MANU5	RUINED~1
CORE1	MERCY1	SEWER2
CORE0	MERCY2	SEWER3
DM6	MERCY	SEWER1
DM5	MSTREE~1	STC
DM1	MSTREE~3	SUBWAY1
DM3	MSTREE~2	SUBWAY2
DM2	NEWPP2	THRONE
DM4	NEWPP3	TOWER3
DM7	NEWPP1	TOWER1
ENGINE1	NEWPP4	TOWER2
ENGINE2	NEWPP0	TORTURE
END1	POD1	TRYXINOS
END2	POD2	
END3	PTB	

MIDTOWN MADNESS

Zmień imię na jedno z poniższych, klikając na „New" na ekranie wyboru gracza (uwaga - naliczanie punktów zostaje wyłączone):

Showme Cops - pokazuje na mapie wszystkie wozy policyjne,
Big Bus Party - zamienia wszystkie postronne pojazdy w autobusy,
Tiny Car - zamienia wszystkie postronne pojazdy w kompakty,
amizdA eoJ - wszystkie postronne pojazdy jeżdżą do tyłu,
Jet Planes - zamienia wszystkie postronne pojazdy w samoloty,
Warp Eleven - przyspiesza działanie Sztucznej Inteligencji.

W czasie gry naciśnij CTRL-ALT-SHIFT-F7 - na ekranie powinno ukazać się okienko. Możesz w nim wstukać następujące kody (uwaga: działają tylko w trybie dla jednego gracza):

/nodamage - wyłącza uszkodzenia,
/fuzz - wyłącza radary policyjne,
/slide - wyłącza tarcie dla samochodów postronnych,
/puck - wyłącza tarcie w samochodzie gracza,
/grav - dwukrotnie słabsza grawitacja,
/postal - po naciśnięciu klaksonu strzelasz skrzynkami pocztowymi.

Grę można uruchomić także, podając następujące parametry w linii komend (Start/Uruchom):

-allcars - wszystkie samochody,
-allrace - wszystkie wyścigi.


rozwiązania

Quest for Glory V

Na początek kilka drobiazgów, które powinieneś zrobić zaraz po rozpoczęciu gry.

1. Po rozmowie w Hall of Kings pójdź w prawo i porozmawiaj z Rakeeshem. Dostaniesz pierścień, „grapel" lub „katta pin".
2. Kup w sklepie magicznym parę magicznych magnesów.
3. Pamiętaj, że czas dostępny na odprawienie rytuałów jest tym krótszy, im większy poziom trudności wybrałeś.

Quest 1: Rite of Freedom

W pobliżu znajduje się pięć wiosek. Na początku warto, żebyś zwiedził je i choć pobieżnie zapoznał się z terenem. Przy okazji zdobędziesz nieco doświadczenia i trochę przydatnych przedmiotów. Najważniejszy przedmiot, **village's sigil**, znajduje się w każdym miasteczku w największym budynku, przeważnie w skrzyni. Daj przedmioty strażnikom, by dopełnić rytuału. Niewykluczone, że będziesz musiał walczyć, nie przejmuj się tym.

Quest 2: Rite of Conquest

Wyspa, która Cię interesuje, znajduje się na południowym zachodzie. Będziesz musiał pożyczyć łódź od Andre, żeby tam trafić. Na górę dostaniesz się po rurze (opcja złodzieja), musisz ogłuszyć generała. Uważaj, by nie uruchomić alarmu. Jeżeli nie kierujesz złodziejem, po prostu rozpraw się ze wszystkimi w sposób klasyczny, kończąc na magu. Weź magiczną różdżkę i wróć.

Quest 3: Rite of Valor and Science Island

Będziesz potrzebował następujących przedmiotów: Beeswax (kolumna na północ od miasta), Feathers (pióra znajdziesz w gnieździe pegaza na wyspie), Spear, Pizza, Anchovies (od Andre) i Amphorae. Przy okazji porozmawiaj z Andre o rybach. Teraz czas na typowe przygodówkowe łączenie przedmiotów: na początek zmieszaj pizzę z rybą, następnie idź na Science Island, złam uchwyt i zastąp go włócznią, wskocz do gondoli i rzuć czar Force Bolt na hamulec, by go zwolnić (jeżeli nie masz czarów, będziesz musiał rzucić jakimś przedmiotem). Daj pizzę naukowcowi, następnie użyj wosku na skrzydłach, potem zaś umocuj pióra. Na Hydra Island zaczerpnij zielonożółtego płynu do amfory. Zabij hydrę (możesz przyjąć pomoc Elsy). W walce przydadzą Ci się pochodnie lub wybuchowe zaklęcia. Wejdź do jaskini i pozbieraj przedmioty. Użyj magnesów i wracaj. Daj strażnikowi ząb hydry, a jej łuski - Salimowi.

Quest 4: Rite of Destiny

W tej misji potrzebne Ci będą następujące przedmioty: prześcieradła z sypialni w karczmie, rysunek balonu od Wolfiego, „goo" z Hydra Island, palnik od Marraka oraz lina. Pokaż Ann obrazek, potem wręcz jej prześcieradła. Pójdź do Marraka, pokaż mu rysunek i kup palnik. Następnie udaj się na Science Island, idź do góry i w lewo. Skorzystaj z małego panelu, by unieść gondolę. Użyj liny, potem substancji z Hydra Island. Zapal palnik, używając zapałek. Jazda! Poleć na północny zachód, do Delos. Wyląduj na wysepce i idź do świątyni Sibyl. Weź kwiat, zapisz grę. Wrzuć do wody monetę i podnieś przedmiot. Daj go strażnikowi.

Quest 5: Rite of Courage

Zaopatrz się w trzy amfory. Jedną napełnij wodą (koło kolumny). Oprócz tego będą Ci potrzebne różne rzeczy do jedzenia od Marraka (w tym czekolada). Odszukaj kolumnę na zachodnim krańcu wyspy (taki spokojny zakątek). Podejdź do miejsca, gdzie woda wpływa w skałę. Napełnij amforę. Przekup Cerberusa pożywieniem, wejdź do środka i szybko przebiegnij w lewo (raczej nie ma sensu walczyć). Przejdź przez drzwi i biegnij dalej w lewo. Na skrzyżowaniu biegnij w górę, kliknij na budynku i wybierz opcję Erana. Wróć na skrzyżowanie i idź w dół. Podejdź do bajorka i napełnij trzecią amforę. Teraz możesz wyjść z jaskiń.

Quest 6: Rite of Peace

Porozmawiaj z Eraną lub Katariną - otrzymasz amulet pozwalający oddychać pod wodą. Załóż go. Następnie kup magiczną włócznię i idź do balonu. Poleć na południowy zachód, wyląduj koło Atlantis i wejdź do morza. Użyj włóczni na gongu, otworzą się drzwi. Będziesz musiał ukatrupić kilku mieszkańców podmorskiej rezydencji, aby wejść do środka. Porozmawiaj z królową, weź podarunek i zanieś go strażnikowi w mieście.

Quest 7: Rite of Justice

Przejdź się w nocy z knajpy Dead Parrot Inn do Twojej własnej - po drodze zostaniesz zaatakowany. Zabij napastnika, weź sztylet, który ma przy sobie. W następnej lokacji, w której się za chwilę znajdziesz, będziesz musiał wykończyć wszystkich w zasięgu wzroku lub spróbować przemknąć tak, by Cię nikt nie zauważył (pierwsze rozwiązanie jest szybsze i prostsze). Zapisz grę, wejdź do budynku. Skieruj się do drzwi po lewej. Wejdź i załatw wszystkich znajdujących się w komnacie. Podnieś wszystkie przedmioty (przeszukaj minotaura, Minosa). Wyjdź przez drzwi z lewej - zostaniesz przeniesiony w sam środek walki ze smokiem. Zapisz grę, zanim zaczniesz coś robić. Możesz spróbować pomóc Elsie, możesz też postać i popatrzeć. Zaproponuj naprawę kolumny (pillar). Gdy zostanie naprawiona, smoka będzie można zranić. Skorzystaj więc z okazji i zabij go (może to trochę potrwać). Gdy Ci się to uda, zostaniesz królem i gra się zakończy.

Powyższy opis może wydać się nieco krótki, pamiętaj jednak, że jest to tylko najkrótsza droga ukończenia gry. W Quest for Glory V jest jeszcze wiele, wiele pobocznych questów, które nie wpływają w sposób istotny na przebieg rozgrywki, ale umilają graczowi życie. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów, co jeszcze można zdziałać w Dragon Fire:

1. Możesz ożenić się z jedną z bohaterek występujących w grze (Elsa, Erana, Nawar). Żeby tego dopiąć, musisz zasypywać wybrankę drobnymi prezentami (np. czekoladkami), spełniać jej zachcianki (mini questy) i często powtarzać, że ją kochasz. Żenić się można pod koniec gry, mile widziany jest wtedy pierścień.
2. Możesz popracować dla Gildii Złodziei. Aby się tam dostać, pokaż znak złodziejski w Dead Parrot Inn. Ktoś powie Ci, gdzie gildia się znajduje (pod mostem). Będziesz musiał rozbroić pułapkę, żeby wejść do środka. Gdy zdobędziesz odpowiednią ilość pieniędzy, zapisz się do konkursu Chief Thief oraz przyłącz się do gildii. Kup wytrychy, ewentualnie zaopatrz się w nóż.
3. Jeżeli zdecydujesz się na karierę złodzieja, niegłupim posunięciem będzie obrobienie banku - szybkie i łatwe pieniądze.
   Odszukaj znachora, wejdź po schodach na górę. W połowie drogi łyknij eliksir niewidzialności i przemknij koło strażnika. Ogłusz go, ukryj ciało i użyj wytrychów, by dostać się do banku. Nie zapomnij rozbroić pułapki zanim weźmiesz pieniądze. Prawda, że proste?
   Równie dobrymi miejscami do nabijania sakiewki są: dom koło areny, dom Ferrari, sklepy.
4. Jeżeli chcesz dodać sobie trochę punktów reputacji, oto kilka sposobów: daj pieniądze grajkowi, co jakiś czas wręczaj kwiaty Nawar lub innym kobietom, odszukaj koszyk dla Sarry, ukończ quest w Atlantis, nie zabijając nikogo, pomóż Ann w knajpie (Blackbird Quest), złap kolesia, który okrada banki (chyba że to Ty nim jesteś :), aresztuj naukowca, który podtruwa magów.
   Jest jeszcze wiele innych drobnych czynności, które poprawią Twoje notowania u mieszkańców miasta, resztę jednak wykryj sam.
5. Aby wygrać w konkursie Chief Thief, musisz najpierw pokazać znaki złodziejskie Elsie. W późniejszym okresie gry, gdy będziesz spał, Elsa przyjdzie do Ciebie, aby porozmawiać o skoku.
   Udaj się do Minosa i ukradnij ptaka (możesz wejść po cichu, ale równie dobrze możesz wyrżnąć wszystkich). Skręć w lewe drzwi, wejdź do środka i otwórz zamek w barku. Weź wszystko, co Ci wpadnie w ręce. Zanieś ptaka Arestesowi, a wygrasz konkurs.
6. Jeżeli chcesz aresztować włamywacza, idź do Erasmusa i pokaż mu wytrychy znalezione w banku. Potem idź do knajpy Dead Parrot i zacznij śledzić Arestesa. Oskarż go o złodziejstwo i zawołaj straże.
7. Aby uratować knajpę Ann, musisz zdobyć dokumenty od Ferrari w późniejszym okresie gry. Daj mu statuetkę, znalezioną w szóstej misji, lub fałszywą statuetkę czarnego ptaka. Oddaj Ann dokumenty, które dostaniesz w zamian.
8. Żeby zdobyć pierścień prawdy, idź do smoczej sadzawki i umocz pierścień. Następnie załóż go i idź do rzeki Styx w Hadesie. Tam dokończ dzieła.
9. Możesz uratować zatrute osoby za pomocą wody z rzeki Lathe (daj ją uzdrowicielowi). Rakeesh i Ugarte wyzdrowieją, jeżeli przyniesiesz im truciznę od zielarza. Możesz im też pomóc, dostarczając lotos z Wyroczni.
10. Czary Dragon Fire, Whirlwind i inne możesz dostać od Katariny, jeżeli uratujesz ją z Hadesu. Odwiedź ją na wyspie na wschód od miasta (użyj balonu, by się tam dostać). Poza tym czary znaleźć możesz również w jaskini Hydry i u maga-centaura.
11. Jeszcze jedna rada dotycząca balonu: nie używaj magnesów nad miejscami, z których nie będziesz mógł ich podnieść.
12. Kokeeno i Magnusa, niestety, uratować się nie da.

13. Na koniec jeszcze sztuczka (tylko dla tych, którzy lubią grać, używając cheatów). Możesz „rozmnażać" przedmioty w następujący sposób: wyrzuć przedmiot, zanim spadnie na ziemię, wciśnij „i" i wyrzuć go znowu, i tak do skutku. Potem wystarczy pozbierać. Działa to również w przypadku monet, masz więc w zanadrzu jeszcze jeden sposób (choć niezbyt elegancki) na zdobycie pieniędzy.

I to by było na tyle. Kilka mniejszych questów, o których nie wspomniałem, z pewnością sami rozgryziecie - są stosunkowo proste.

Frogger



rozwiązania

Rent-A-Hero

Smashville - Wyjdź z biura i idź na prawo, do windy. Jedź na górę i wejdź do sklepu „Hero Discounter". Porozmawiaj z Louisem, aż zacznie się powtarzać i wracaj do biura. Usiądź za biurkiem. Gdy wejdzie Namil, rozmawiaj z nim, aż wyjdzie. Weź zaliczkę i wyjdź z biura. Jedź na dół i pogadaj z robotnikiem. Rozmawiaj z nim, aż Rodrigo się zniechęci. Jedź na górę, wsiądź do pojazdu Rodriga i ruszaj do Tawerny Sancha.

Kliknij na kobiecie w skórzanym ubraniu, napastowanej przez dwóch głupków. Wejdź do tawerny i podejdź do stołów na górze. Porozmawiaj z nieznajomym, aż poczuje się napastowany. Następnie wróć do tawerny, kliknij na dolnej części ekranu i wejdź do głównej sali tawerny. Rozmawiaj z Sanchem, aż da Ci gwizdek. Wyjdź z tawerny, wsiądź do pojazdu i wracaj do biura. Gdy tylko wysiądziesz, kliknij na gwizdku. Jedź windą na dół i wejdź do kanałów. Idź w prawo. Na następnym ekranie - do oporu w lewo. Podnieś sakiewkę leżącą w wodzie. Pociągnij za dźwignię i wyjdź przez drzwi koło niej. Przejdź przez ekran i wyjdź po drabinie na powierzchnię. Wracaj do pojazdu, wsiądź do niego i opuść Smashville, klikając u góry ekranu. Leć do lasu.

Las - Idź w dół. Kliknij na krzakach po prawej stronie, a po wysłuchaniu wspomnień Rodriga kliknij ponownie - znajdziesz misia. Idź w górę, miń swój pojazd i idź dalej. Porozmawiaj z dziewczynką ze skakanką, aż skończą Ci się argumenty. Zaproponuj jej misia. Idź w dół, wsiądź do pojazdu i wracaj do Smashville.

Smashville - Jedź na dół i wejdź do kanałów. Idź na prawo, potem na lewo. Stań koło dźwigni i kliknij na linie (byłej skakance). Pociągnij za dźwignię i idź w prawo. Na następnym ekranie idź w prawo, aż wyjdziesz z kanałów.

Wąwóz Smoka - Idź w prawo. Klikaj na smoku, aż ten zaproponuje Ci, żebyś obejrzał Cmentarzysko Smoków. Wróć do smoka (kliknij u dołu ekranu) i porozmawiaj z nim. Idź w lewo. Nie wchodź do kanałów, lecz skieruj się do lasu.

Las - Idź w prawo. Kliknij na czerwonym grzybku. Idź w lewo, w dół, w lewo, w górę. Przed Tobą powinien się ukazać trujący krzak. Kliknij na grzybku, weź kilka liści z krzaka i wracaj do Wąwozu Smoka (dół, prawo, góra, góra, prawo).

Wąwóz Smoka, Cmentarzysko - Idź w prawo, miń smoka i idź w stronę smoczej czaszki. Kliknij na czaszce, potem na jej żuchwie. Kliknij na kolczastym krzaku po prawej. Kliknij na czaszce i ponownie na krzaku. Wejdź do odsłoniętego kanału słuchowego. Kliknij na liściach, a potem na szczęce, aby wyjść. Poczekaj na wystrzałowy rezultat :) i wracaj do smoka. Gdy wszystko się uspokoi, weź cyberłapkę (pirate's hand), kapelusz i wracaj do Smashville przez kanały.

Smashville - Wsiądź do pojazdu i udaj się do klasztoru (Ranama's Monastery, w prawo od domów po lewej stronie). Wyjdź z klasztoru i zapoznaj się z sekretem latania Ranamy. Wsiądź do pojazdu i wracaj do klasztoru. Porozmawiaj z Ranamą. Wyjdź z klasztoru, wsiądź do pojazdu i opuść Smashville, udaj się do Endavin (po prawej). Tam kliknij na strażniku, następnie kliknij po lewej i wróć do klasztoru.

Wsiądź do pojazdu i udaj się do obserwatorium. Idź do Ranamy, kliknij na nim, a potem na jego kolczyku (kilka razy), aż odwróci głowę - wtedy kliknij szybko jeszcze raz. Gdy uciekniesz z kolczykiem, wsiądź do pojazdu i wybierz się do Endavin.

Endavin - Posłuchaj wymiany zdań między strażnikiem i nieznajomym z tawerny (który okazuje się piratem). Kliknij na strażniku, a następnie na bramie. Idź w prawo i dwa razy kliknij na kupie śmieci. Wracaj do wejścia i wejdź do tawerny. Klikaj na piratach przy stole, aż wyciągną ogromne wiadro. Kliknij na nim.

Loch - Porozmawiaj z Jasmine. Kliknij na lewym górnym okienku. Gdy rozmowa zostanie znowu nawiązana, odejdź od okna. Kliknij dwa razy na kupie siana na środku podłogi.

Las - Idź w górę i podążaj za Jasmine na lewo. Przejdź przez wrota Esragoth.

Esragoth - Gdy strażnik Cię powita, kliknij na krasnoludzie po lewej. Pojawi się Ramil, kliknij na nim, gdy wyściska już Jasmine. Gdy przestanie Cię oświecać, kliknij po prawej stronie, by opuścić Esragoth. Kiedy pojawi się Tharain i zaprosi Cię do swojej biblioteki, kliknij na krasnoludzie, a da Ci zwornik (keystone) i przestanie wypluwać informacje. Wyjdź z biblioteki, porozmawiaj z Nurgarem, strażnikiem, i poczekaj na Jasmine i Namila. Klikaj na Jasmine, aż ucieknie. Idź w lewo i wejdź do kopalni.

Weź szpadel i idź w lewo. Wejdź w środkowy tunel (drugi od lewej) i idź w prawo. Urządzenie wiertnicze jest, niestety, niesprawne. Kliknij po prawej, potem po lewej i znowu po prawej. Kliknij na kilofie, a potem na skałach. Kliknij na prawej górnej skale, na kilofie i w końcu na łopacie. Właśnie stałeś się posiadaczem rozgrzanego kamienia.

Kliknij po lewej, jeszcze raz po lewej, wejdź w drugi tunel od prawej. Kliknij na środkowym tunelu, aby wrócić do maszyny wiertniczej. Kliknij na rozgrzanym kamieniu, następnie na dźwigni wystającej z maszyny (tuż koło Rodrigo). Idź za maszyną (dwa razy w lewo). Na skrzyżowaniu kliknij na łopacie, aby przełączyć zwrotnicę. Wejdź w drugi tunel od prawej, idź w prawo. Kliknij dwa razy na dźwigni po prawej stronie maszyny, aby uruchomić świder. Idź do wejścia do tunelu, weź pudełko zapałek (za kamieniem po lewej). Kliknij na dźwigni wprawiającej maszynę w ruch, następnie na tunelu, lewo, lewo, pośrodku, prawo. Włącz świder dwa razy - otworzysz tajne przejście. Wyjdź z kopalni, opuść Esragoth (w prawo).

Idź do lasu w lewo, następnie w prawo i w dół. Klikaj na drzewie po prawej, aż okaże się, że nie da się na nie wejść. Kliknij na słomie i na zapałkach. Następnie weź naszyjnik, który spadnie z drzewa i wracaj do Esragoth (góra, lewo, lewo, prawo). Idź do kopalni i wejdź w odkryte poprzednio tajne przejście.

Tajna Komnata - Kliknij na Artefakcie i wybierz naszyjnik z ekwipunku. Teraz Rodrigo ma sześć kamieni - powinien włożyć je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od góry, w następującej kolejności: czerwony, turkusowy, niebieski, żółty, fioletowy, zielony.

Concordshire - Gdy Rodrigo się obudzi, kliknij na dekolcie Cynthii, a ona opowie, co właściwie się działo. Wyjdź z domu Cynthii, kliknij na studni i idź do lasu (lewo). Kliknij w prawym górnym rogu i dwa razy na górze - znajdziesz się w Wąwozie Smoka. Idź w prawo i klikaj na smoku, aż opowie Ci wszystko, co pamięta. Idź w lewo i wracaj do domu Cynthii (dół, dół, dół, lewo, dół). Kliknij na studni i wracaj do wąwozu. Popatrz na ziemię przed wylotem rury kanalizacyjnej. Weź sakiewkę. Idź do studni, stań przy niej i kliknij na sakiewce. Klikaj na studni, aż dialog się skończy. Idź do smoka i klikaj na nim. Pozwoli Ci wsiąść na swój grzbiet.

Wyspa - Wejdź do szałasu i kliknij dwa razy na środkowym oknie, potem na lewym i na prawym. Kliknij na podłodze pod środkowym oknem i znów na środkowym oknie.

Klikaj na Megophiasie, aż dialogi zaczną się powtarzać. Wyjdź z szałasu (lewo). Kliknij na ścieżce na środku ekranu, na dziurze i wróć do Megophiasa (góra, lewo, kliknij na środkowym oknie). Kliknij na staruszku w machinie, wyjdź i wsiądź na smoka. Po wylądowaniu kliknij po lewej stronie i wracaj do lasu (w górę), następnie idź dwa razy w prawo.

Port w Smashville - Kliknij na beczkach (u dołu). Pojawi się kobieta z Tawerny Sancha. Klikaj na niej, aż zgodzi się ujawnić tajne przejście. Wejdź w nie i kliknij na łodzi. Wróć do smoka (prawo, prawo, lewo, góra, prawo), wejdź na niego i wracaj na wyspę.

Wyspa - Idź ścieżką koło domu i rozejrzyj się - koło dziury jest piracka flaga o rozmiarach czterech pikseli. Kliknij na niej. Wracaj do smoka i leć do wąwozu. Idź do portu.

Port w Smashville - Wejdź w tajne przejście, a jeśli Rodrigo stoi koło łodzi, kliknij na pirackiej fladze. Następnie kliknij na łodzi.

Statek piratów - Kliknij na skrzyni blokującej dostęp do drzwi kapitańskiej kabiny. Kliknij na drzwiach, a następnie na miłośniczce skórzanych ciuchów. Wejdź w drzwi. Zabierz z łóżka Virual Ego Projector i butelkę wina z podłogi. Kliknij na wyjściu koło kapitana. Idź do smoka (prawo, prawo) i wejdź na jego grzbiet.

Wyspa - Wejdź do szałasu Megophiasa i kliknij na Projektorze. Po krótkim dialogu kliknij na nim ponownie. Wchodzimy w rzeczywistość wirtualną...

Rzeczywistość Wirtualna - Kliknij na pierwszym Złym Magu. U dołu ekranu pojawią się następujące postacie: Smok, dziewczynka, kobieta w skórze, Jasmine, Lous, Ranama, Cynthia, Sancho. Klikaj na ich twarzach w następującej kolejności: dziewczynka, kobieta w skórze, Cynthia, Louis, Sancho, Smok.

Teraz gra poprosi Cię o włożenie pierwszego CD. Gdy to robisz, przytrzymaj wciśnięty Shift, inaczej uruchomi się automatycznie druga kopia gry. Czas na finał i napisy...

Wojciech Musiał

Dostaję od Was mnóstwo e-maili, nauczyłem się więc szybko i bezbłędnie odczytywać teksty, w których zamiast polskich znaków są dziury lub dziwne znaczki. Czasem nie jest to łatwe, na przykład wyrażenie „pójść złą drogą" wygląda tak: „p j z drog ", ale jakie emocjonujące!

W tym miesiącu publikujemy tylko sześć listów (w numerze czerwcowym były aż trzy!), ale ponieważ w lipcu Alex mnie zakneblował (na pohybel!), musiałem sobie to odbić długością odpowiedzi (za to, jakie fajne!).

don Pedro z Krainy Długonogich Dryblasów
(która mieści się w Internecie pod adresem
listy@gambler.com.pl)

Bo my jesteśmy Złem świata

Piszę ten list przepełniony oburzeniem po obejrzeniu programu „Oblicza mediów". Rozmawiano w nim między innymi o agresji wywoływanej przez media. Na początku zaatakowano telewizję, że brutalne filmy wychowują młodocianych morderców i bandytów, ale sprytny redaktor Kraśko szybko zwekslował temat na gry komputerowe. I wtedy się zaczęło. Ludzie obecni w studiu, czyli jakiś poseł (pewnie z AWS), prawnik i wspomniany redaktor zaczęli mówić, jakie to gry są niedobre, że 90% z nich to chłam, bez wartości artystycznej itd., itp.

To wszystko było ilustrowane fragmentami, a jakże, z: Quake'a, Blooda i Carmageddona 2. Próbowano wmówić telewidzom, że to gry są winne całemu Złu na świecie, że to przez nie jest tyle agresji na ulicach.

W pewnym momencie zacytowano wypowiedzi dyrektora marketingu z CD Projektu i jakiegoś psychologa. Ci ludzie przytoczyli wiele argumentów na korzyść gier. Między innymi, że pozwalają dzieciom ćwiczyć refleks, uczą myślenia, koordynacji wzrokowo-ruchowej itd. Te wypowiedzi jednak znowu zilustrowano „kwakiem, bludem i karmageddonem".

Panowie w studiu nie zmienili swoich stanowisk. Wpadli na „świetny" pomysł, by UCHWALIĆ USTAWOWY ZAKAZ SPROWADZANIA DO POLSKI BRUTALNYCH GIER!!! (podobno jest już taki projekt). I w tym momencie spadłem z krzesła. Przecież nie można dopuścić, by kilku takich mądrali uchwalało nam takie prawo. To przecież byłaby cenzura, a podobno żyjemy w wolnym kraju. My, gracze, musimy jakoś temu zapobiec. Musimy coś zrobić, żeby nie utożsamiano nas z młodocianymi bandytami, którzy latają po ulicach i zabijają niewinnych przechodniów, bo nie mogą odróżnić rzeczywistości od gry.

Po tym programie włączyłem komputer i sprawdziłem, ile – jako przeciętny gracz – mam brutalnych gier na twardzielu. Okazało się, że mam tylko dwie takie gry, a mianowicie Mortala 4 i demo Kingpina. Reszta to jakieś strategie, wyścigi, przygodówki, gry sportowe i RPG.

Musimy zmienić mentalność społeczeństwa, które wierzy w to, co pokazują w TV, a normalnej gry komputerowej na oczy nie widziało. W końcu to nie my latamy z „bejzbolami" po ulicach, ale wszyscy tak uważają. Normalny gracz nie ma czasu na wałęsanie się po ulicach – siedzi w domu i gra. Poza tym rodzice powinni wiedzieć, co robią ich dzieci. Powinni się zainteresować, czy mały Jasio nie gra przypadkiem w Carmageddon, bo to gra nie dla niego.

Maciej „DiuK" Grużewski

Ludzie z TV są różni, niektórzy nie grzeszą inteligencją – wystarczy posłuchać komentatorów sportowych. Nie ma co marzyć, że ktokolwiek lub cokolwiek zmieni tych „mądrali", nie ma też co spodziewać się, że TV przestanie być wyrocznią dla większości Polaków. O tym, jaki jest poziom społeczeństwa, świadczą tłumy na spotkaniach z brazylijską gwiazdą tasiemcowych seriali, Esmeraldą, Emeraldą czy jakąś inną Eureką. Ale to jedna sprawa, co innego – sprawowanie kontroli nad rozpowszechnianiem gier.

W USA bardzo ściśle przestrzega się limitu wiekowego (pudełka są ostemplowane odpowiednimi znaczkami). W Niemczech ze względu na restrykcyjne prawo producenci gier tworzą specjalne, złagodzone ich wersje. We Francji zakazano (lub rozpatrywano sprawę zakazu, niestety, nie pamiętam) dystrybucji gry GTA, w Australii nie dopuszczono do sprzedaży gry Postal. W Wielkiej Brytanii specjalna rządowa komórka zajmuje się wyjątkowo brutalnymi filmami i grami – w krytycznym przypadku może zakazać ich emisji czy dystrybucji.

Jednak zakaz, o którym piszesz, to granda. Ciekaw jestem, jakież to dostojne ciało miałoby uchwalić, co jest brutalne, a co nie. Żadna prohibicja nie przyniosła rezultatów, ale za to wielu ludzi zarobiło na niej kupę kasy. A Twoje zdanie: „normalny gracz nie ma czasu na wałęsanie się po ulicach – siedzi w domu i gra" powinno się przyklejać na czole każdemu przeciwnikowi gier komputerowych. Naprawdę ZŁOTA MYŚL!

Poczytaj mi Quake'a (mamo?)

Po przeczytaniu listu gen. Grzecha (G 6/99) długo się zastanawiałem. Myślę, że ma rację, ale nie do końca. Komputer miał zastąpić dzieciom bajki na dobranoc, ponieważ rodzicom nie chciało się ich czytać. Wyręczał więc rodziców, przedstawiając jakiś świat i fabułę. Niestety, po pewnym czasie fabuła się kończy, grę przeszliśmy nawet kilka razy, ale ile można?

Pozostaje, oczywiście, zakup nowej gry, co jest łatwe, kiedy się ją kradnie za 20 złotych. Jednak z zasady kupuję tylko oryginały, nie chciałbym więc poprzestawać na kilkudziesięciu godzinach zabawy. Skończyła się fabuła, ale zostaje świat gry. Dlatego np. w ulubionym StarCrafcie przeszedłem kilka razy kampanię i podobnie jak gen. Grzech identyfikuję się z prowadzoną rasą. Jednak „z chwilą wybrania z menu opcji multi-

Ja Wam dam politykę!

Mam właśnie w ręku Gamblera z czerwca 1999. Fajnie, napisali o Herosach, o Baldurze, zrobili testy TNT2, Voodoo3 – duży plus. Taka sielanka może trwałaby długo, ale coś po prostu odrzuciło mnie nie tylko od tego numeru, ale wręcz od całego miesięcznika. Co spowodowało taką reakcję? Był to list czytelnika, Macieja Kuca. Narzekania na ZooltaRa bym zniósł (co nie znaczy, że się pod nimi podpisuję) – to jego osobiste zdanie, ale prezydenta, politykę i nastroje społeczne niech zostawi w spokoju.

Nad Gamblerem zawsze wisiało widmo polityki. Temu nikt nie zaprzeczy. Jednak to nie miesięcznik polityczny, ale pismo skierowane do elektronicznych szulerów. Trzeba więc trochę tonować wypowiedzi tak redakcji, jak i czytelników. Autor listu chwali redaktora, bo ten jest „prawicowy" i przyznaje się do tego w kraju, gdzie 70% obywateli popiera „lewicowego i kontrowersyjnego" prezydenta. Koleś, już Ci tłumaczę! Jeśli 70% narodu popiera prezydenta, to nie jest on kontrowersyjny. To Twoje poglądy są kontrowersyjne!

Z doświadczenia wiem, że ta gadka nie zmieni Twoich poglądów (nie o to zresztą chodzi), pohamuj się jednak trochę. Co z czytelnikami, którzy sympatyzują z lewicą? Czy wisi Ci, że możesz kogoś urazić? Jakoś dotąd znosiłem polityczne wzmianki w Gamblerze, ale zaczynacie przeginać. Wiem, że mój list ma nikłe szan-

player" świat gry i to, co pamiętam z fabuły, staje się dla mnie tylko narzędziem, dzięki któremu mogę dzielić wrażenia z kolegami. Kiedy gram na Batlle.net i dostaję wezwanie o pomoc, nie myślę: „muszę pomóc Zergom, bo atakują ich Terranie", gdyż fakt, że w trybie single Protossi i Zergowie są wrogami nie ma dla mnie znaczenia. Myślę: „muszę pomóc koledze X (który akurat dziś wybrał Protossów), bo atakuje go ten nikczemny Y".

Zgadzam się z gen. Grzechem, że w trybie multiplayer brakuje fabuły. Jednak takie gry jak StarCraft, ze świetną fabułą w trybie single i doskonałym światem w multi, zadowalają mnie w stu procentach. Przytoczę jeszcze uwagę don Pedra, że gracze byli uważani za odludków. No, właśnie. A teraz? Odbywają się zloty fanatyków jakiejś gry, np. Diablo – zlot opisany w nr. 3/99. Sam od niedawna mam dostęp do Internetu, a już zaprzyjaźniłem się z kilkunastoma osobami. Do wszystkich zalet trybu multiplayer dochodzi jeszcze ta, że – jeśli rodzicom nie chce się czytać bajki – na pewno gdzieś w świecie jest ktoś, kto akurat czuwa w sieci i z chęcią „poczyta" nam Quake'a lub StarCrafta.

IgoR

Myślę, że to kwestia nastawienia. Jeśli grasz w gry fabularne (albo masz przyjaciół, którzy grają), to powinieneś wiedzieć, że czasem gracz bardzo mocno wczuwa się w odgrywaną rolę. I dla niego halfling–złodziej nie jest już przyjacielem Jankiem, z którym chodzi na piwo/colę (niepotrzebne skreślić), tylko tym podłym, małym łotrem, który próbował ukraść magiczny pierścień, kiedy gracz spał. A dla kolegi Janka on sam nie jest przyjacielem, z którym... itp., itd., tylko głupim krasnoludem, który ma tak twardy sen, że aż wstyd tego nie wykorzystać. StarCraft nie pozwala na „odgrywanie ról". No, ale może nie taka jest jego, nomen omen, rola?

---

se na wydrukowanie, bo jest niepoprawny ideowo. Nie zaprzeczysz, Alex – dość mocno siedzisz w polityce (ach, ten wywiad z J.K.M.). Spróbujcie być neutralni, a nie dacie powodów do narzekań, bo jesteście profesjonalistami (a robicie błędy jak przedszkolaki – wstyd). Drukując ten list, dacie szansę obrony tym, którzy myślą inaczej niż Wy.

HOODY

Gambler nigdy nie był pismem politycznym, choć jego redaktorzy polityczne poglądy, oczywiście, mają. Dla autora tej rubryki wprawdzie zwykle skierowane zbytnio w lewą stronę, ale na prawo ode mnie jest już tylko ściana.

Wywiady z Januszem Korwinem–Mikke oraz Krzysztofem Królem opublikowane zostały nie ze względu na polityczne przekonania tych szacownych dżentelmenów, lecz dlatego, że byli pionierami ustawodawstwa dotyczącego szeroko rozumianej komputeryzacji, a na temacie dobrze się znają (pierwszy jest cybernetykiem, drugi – autorem stron WWW).

Chciałbym też zaznaczyć, że J.K.M. ma stałe felietony w Playboyu, które to pismo trudno uznać za prawicowe. Krzysztof Król natomiast pracuje w tygodniku Wprost, który jakoś również nie wsławił się żądaniem wieszania komunistów.

Nigdy nie wzbranialiśmy się przed publikowaniem tekstów (w Reakcjach Redakcji i VARIA'tkowie), które mogły wywołać gromy od Czytelników z lewej lub prawej strony – jeśli tylko artykuł był rozsądny i ciekawy. A teraz o „kontrowersyjności". W plebiscycie w 1934 r. 89% Niemców poparło pomysł, aby Hitler objął władzę po prezydencie Hindenburgu. Idąc Twoim torem myślenia, należałoby uznać, że kanclerz Rzeszy nie był postacią kontrowersyjną. Współczuję. Aha i na koniec wyjaśnienie: nie porównuję Kwaśniewskiego z Hitlerem, bo tak może robić tylko debil. Staram się wykazać, że nie zawsze ten, co idzie ze stadem, ma rację. No, ale być w stadzie jest tak łatwo, prawda?

Zakręcony Alex

Ostatnio ktoś na łamach Waszego pisma wyraził opinię, że z „zakręconego" Gamblera zrobiliście strasznie nudną i „dorosłą" gazetę. Teraz ten mosiek będzie sobie pluł w brodę! Proszę spojrzeć na ostatnie (G 5/99) zdjęcie Alexa przy wstępniaku. Wyluzowany wyraz twarzy oraz kubek z „nieznaną" zawartością! To dopiero luzak! Żeby w takim stanie dać się dopaść fotografowi! Brawo, Alex, kochamy Cię!!!

NimNooL & rest of Poland

Alex jest najprzyzwoitszy z nas. Nie pije (bo ma wszyty esperal), nie pali (ach, te „płuca wyplute") i nie zadaje się ze złymi kobietami (wieecie, chłopaki, dlaczeeego, co?). [W tym miejscu mogę tylko powtórzyć za Markiem Twainem, że pogłoski o mojej śmierci należy uznać za mocno przesadzone – Alx].

Tata gra, mama gra, gram i ja (ale rzadko)

Spotkało mnie wielkie, ale to WIELKIE nieszczęście! I to właśnie teraz, kiedy wreszcie dostałem Heroes III! To wręcz niebywałe, jak okrutny bywa los dla zwykłego śmiertelnika. Nadal nie mogę w to uwierzyć, że to mnie, właśnie mnie się przydarzyło. A o co chodzi? O moją rodzicielkę! Zaczęło się jej podobać giercowanie na moim kompie. Najpierw zainteresowała się pasjansem. To jeszcze mogłem znieść, kiedy dziennie na dwie godzinki musiałem odpuścić. Ale teraz, kiedy mój ojczulek pokazał jej, jak grać we FreeCella, zrobiło się strasznie. Przychodzi po pracy, siada i... do ciemnej nocy nie mam pożytku z tej „wspaniałej maszynki". A jeszcze przez to, że mama siedzi w moim pokoju, prywatność mi „wsiąka".

Gdy przypadkiem sam coś robię (czytaj: gram), od razu znajduje się coś do roboty w domu. Ja mam „cudowne" zajęcie, a komputerek jest wolny, więc można zagrać, czyż nie? I koniec z zabawą do nocy. To jest gorsze od katastrofy! Ostatnio gram tylko rano, kiedy jestem sam, no i czasami u znajomych. Ale to nie to. Proszę, poradźcie mi, co mam robić?! Ja już nie mam siły. Zaczynam się zastanawiać, czy drugiej maszynki nie kupić.

Zrozpaczony Piotr

PS Na szczęście tata jest bardziej tolerancyjny i rzadziej gra, a jeśli już, to nie tak długo. Ale jak jeszcze na niego padnie, to nigdy nie uzbieram kasy na tyle kompów! Poradźcie, jak temu przeciwdziałać? Może to nie jest zaraźliwe?

Ale jaja, bracie. Może zaprowadź mamę do psychoterapeuty? Albo rzeczywiście zbieraj na drugi komputer. Albo zabezpiecz komputer hasłem i powiedz, że chyba się zepsuł. Albo z gier na twardzielu zostaw tylko... Excela. O, łał, wpadłem na doskonały pomysł! A jakbyś namówił rodziców na małego braciszka/siostrzyczkę? Nie, to nie jest dobry pomysł. Skoro jest tak źle, jak piszesz, to stałbyś się Naczelnym Przewijaczem Pieluch i Głównym Wyprowadzającym Na Spacery, a rodzice graliby sobie w coś po kablu albo na split screenie.

Przy okazji udzielania dobrych rad przypomniał mi się stary żydowski dowcip. Pewnemu Żydowi zdychały kury, poszedł więc do rabbiego prosić o radę. Rabbi mówi: dawaj im pić tylko źródlaną wodę. Kury jednak nadal zdychały, więc po tygodniu Żyd znów przychodzi. Rabbi mówi: karm je tylko pszenicą. Kury dalej zdychają. Biedak przychodzi znowu i pyta: rabbi, czy masz jeszcze jakieś dobre rady? Rabbi na to: dobrych rad mam jeszcze wiele, ale czy ty masz jeszcze kury?

Dystrybutorzy gier z nr. 8/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
email: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

Coda
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel. (022) 826 33 11

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

L.K. Avalon
35-959 Rzeszów
skr. poczt. 66
tel. (017) 856 77 67
e-mail: office@lkavalon.com
witryna: www.lkavalon.com

Techland
63-400 Ostrów Wlkp.
ul. Żółkiewskiego 3
tel. (062) 737 27 46
witryna: www.techlandsoft.com

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

PMC
– Personal Multimedia Computers
00-118 Warszawa
ul. Emilii Plater 49
tel. (022) 826 18 89, 827 92 38
witryna: www.pmc.com.pl

Od redakcji

Kłopoty z „Agencją"

W lipcowym numerze Gamblera, w rubryce VARIA'tkowo ukazał się tekst „Agencja" podpisany „Papa Corleone". W związku z otrzymywanymi informacjami na temat „domniemanej nieautentyczności" tekstu, oświadczamy:

1. Autorem tekstu jest Maksymilian „McSon" Wrzesiński.
2. Tekst został przez autora przekazany redakcji Gamblera (fachowo mówi się: „złożony do druku") około 3 lat temu. Ponieważ miał charakter uniwersalny i ponadczasowy, a rubryka VARIA'tkowo w tamtych czasach kapkę kulała (tzn. nie ukazywała się regularnie, a potem całkiem zanikła), tekst przeleżał trochę w redakcyjnym archiwum ;-) W tym czasie McSon oddalił się od nas.
3. Około rok później powstała redakcja miesięcznika Reset, z którą McSon rozpoczął współpracę, m.in. dostarczył tekst „Agencja".
4. Redakcja Resetu, działając w dobrej wierze, wydrukowała „Agencję".
5. Autor nie poinformował redakcji Gamblera, że jego tekst ukaże się w innym piśmie.
6. Redakcja Gamblera odnalazła w archiwum tekst i, zapominając zawiadomić o tym autora, opublikowała go.

W efekcie tekst wydrukowały w różnym czasie dwa różne pisma. Oczywiście powinniśmy byli zwrócić uwagę na fakt, że „Agencja" ukazała się w Resecie. Tak się jednak nie stało. Konkurencję staramy się czytać uważnie, ale – jak widać – nie zawsze nam się udaje.

Nie chcemy tu wyrokować o winie – zwykle leży po obu stronach. Max powinien przynajmniej poinformować nas, że tekst umieścił gdzie indziej. Uszanowalibyśmy jego wolę i sprawy by nie było. My z kolei powinniśmy zawiadomić go, że po 3 latach chcemy wydrukować jego tekst. Jak widać, drobne niedopatrzenia mogą czasem doprowadzić do nieprzyjemnej sytuacji...

Zaproszenie

GAMBLER *On-Line*

Zapraszamy na strony Gamblera On-Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG, kącika MTG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Sierpień 1999. Numer 8 (69), rok siódmy. Nakład: 45 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Tomasz Nowak (WWW) Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 841 00 31 w. 128, 154, (0-22) 841 51 21, fax (0-22) 841 03 74,
e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kaklet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szczucki, Elżbieta Szmyt. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Marketing: Aleksandra Sujkowska
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 851 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5





SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

przez internet TANIEJ!- **www.timsoft.pl**

COMPUTER SOFTWARE ®

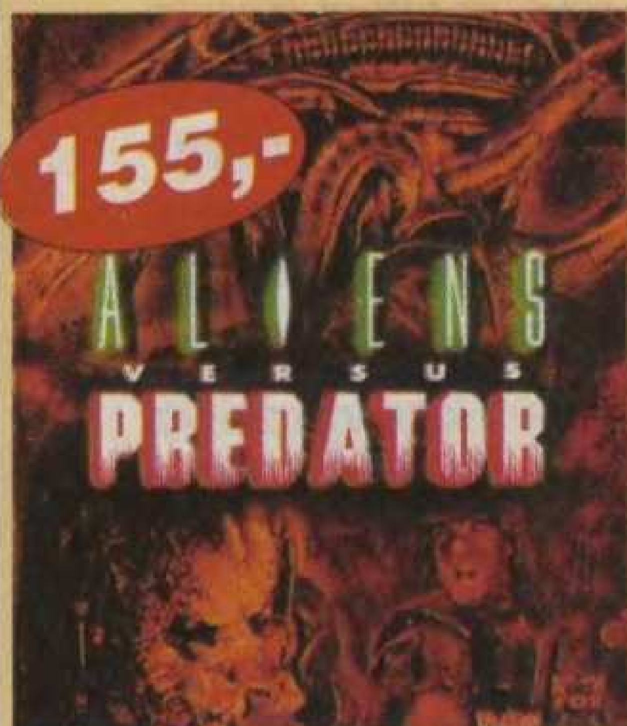
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 30 lipca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **G8** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa**

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Zamawiając 3 lub więcej programów **możesz dodatkowo zamówić** PC PROPAD 4* (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie **1 zł**.

*)PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.

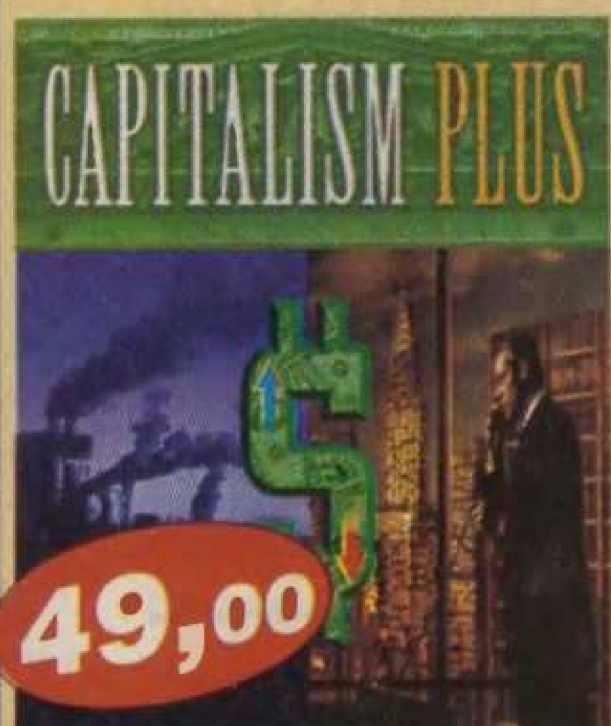


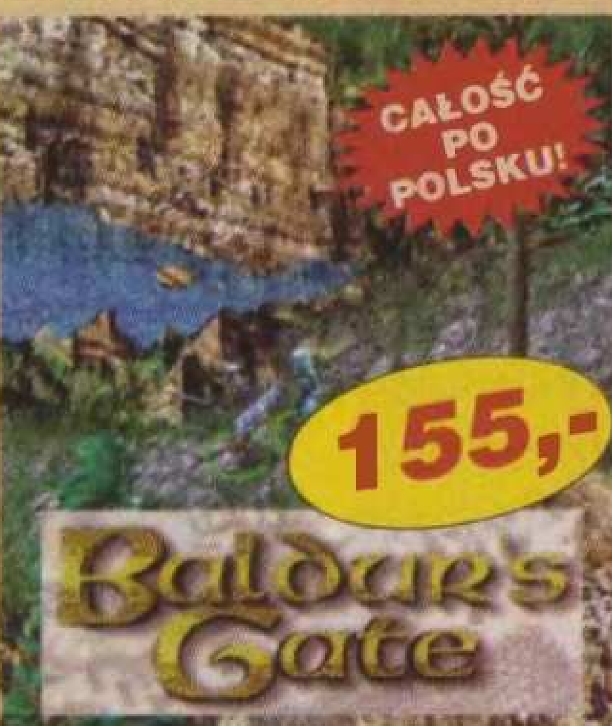
















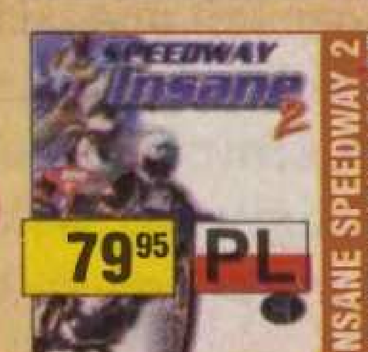












UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów.



ABC CHEMII

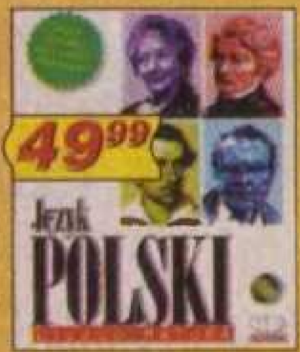
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawiera-jącego popełnione błędy.



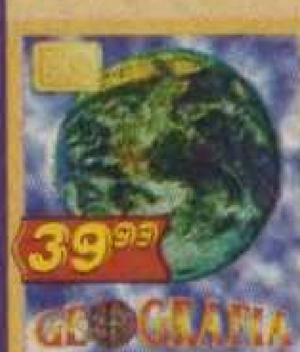
JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.



MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań



BRZDĄC

Brzdąc to **4**, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.



MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999

66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



PITFALL

Legendarna przygodówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnij swego ojca z rąk Zakelua. Wspaniała przygoda w dżungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dżungli urozmaicą Twoją wyprawę. Skacz, biegaj i walcz...



Profesor Henry – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.



Profesor Klaus – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.



WINDOWS DRAW 5

Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clipartów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
Windows Draw-grafika wektorowa,
PhotoMagic- grafika bitowa,
Instant 3D-grafika 3D,
Grafika Internetowa.





CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95
A.D. 2044	45,00
Abe's Exodus	149,00
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00
Age of Empires 2	229,00
Age of Sail	49,00
Airline Tycoon	69,95
Alfa Centauri	155,00
Allen vs Predator	155,00
Ancient Conquest	99,95
Anno 1602 PL	155,00
Armored Fist 2	59,95
Baldurs Gate - Misje	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battle of Britain	155,95
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Betrayal at Antara	69,95
Birthright	69,95
Blade Runner	59,95
Blood 2	69,95
Broken Sword II PL	59,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	155,00
Caesar 2	69,95
Gaesar 3	155,00
Capitalism +	49,00
Championship Manager 3	155,00
Championship Manager 97\98	119,00
Civilization:Call to Power	169,95
Colin Mcrae Rally	159,95
Commandos	155,00
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	149,95
Creatures 2	155,00
Creatures 2 Life Kit	59,00
Creatures Deluxe	49,95
Croc	59,95
Cyberstorm	69,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Definitive Wargame Collection 2	129,95
Delta Force	155,00
Destruction Derby II	39,95
Diablo	69,95
Diablo Helfire Pack	49,95
Double Agent	49,95
Dungeon Keeper	59,95
Dungeon Keeper 2 PL	99,95
Earth 2140 + Misje	49,95
East Front 2	155,95
Echelon	69,95
Emergency	49,95
Extreme Assault PL	29,90
F-16 Aggressor	155,00
Falcon 3.0	59,95
Fall Weiss 1939	59,95
Fallout	59,95
Fallout 2	155,00
Fields of Fire	59,95
FIFA '1999	155,00
FIFA '98	59,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95
Fighting Steel	159,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Fly!	155,95
Flying Saucer	19,95
Force 21	159,00
Future Cop L.A.P.D.	99,95
Gangsters	149,95
Get Medieval	49,95
Gold Games 2	129,00
Grand Theft Auto + London Misje	129,95
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
GTA-London-Misje	89,95
Half Life	155,00
Hearts of Darkness	155,00
Heretic 2	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might & Magic 2	99,95
Heroes Of Might & Magic 3	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Hopkins FBI	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Industry Giant	79,00
Insane Speedway 2	79,95
Jack Orlando	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Knights & Merchants	49,95
Książę i Tchórz	59,95
Lands of Lore II	59,95
Lands of Lore III	155,00
Lawnmower Man-Koslarz Umysłów	14,95
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liberation Day	79,95
Liga Polska Manager'98	99,95
Light House	69,95
Little Big Adventure 2	59,95
Lomax	49,00
Lords of Magic	69,95
Lords of the Realms 2	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00

Mad Trax	69,95
Malkari	149,00
Man Of War	29,95
Mayday	49,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	99,95
Megapak 9	99,95
Might & Magic VII	160,00
Mortyr	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	59,95
Nascar Racing 2	69,95
Nascar Revolution	155,00
NBA 99	155,00
Need for Speed 4	155,00
North vs South	149,00
Olympic Games	29,95
Operational Art Of War	59,95
Outpost	69,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 3D	69,95
Pinball Timeshock	59,95
Pitfall	49,95
Popolous 3: The Beginning	155,00
Postal	59,95
Propilot '98	69,95
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Rage of Mages	69,95
Railroad Tycoon 2	155,00
Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Rainbow 6	155,00
Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Reah + A.D. 2044PL	159,95
Reah,DVD	189,95
Realms Of Arkania	29,95
Recoil	99,95
Redguard	159,95
Redline	155,00
Redline Racers	59,95
Redneck Rampage	59,95
Reflux	59,95
Requiem-Avenging Angel	159,00
Resident Evil 2	155,00
Return to Krondor	155,00
Rival Realms PL	99,95
Riven	59,95
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Scorcher	29,95
Sensible Soccer '98	59,95
Settlers	19,95
Settlers 2	39,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 3	145,00
Settlers 3 Misje PL	49,00
Seven Kingdoms	79,00
Shadows Over Riva	29,95
Shogo	69,95
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Sim Ant	59,95
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	155,00
Skaut Kwatermaster	29,95
Spellcross	49,95
Star Siege Universe	159,00
Star Wars: Rogue Squad	179,00
Star Wars:X-Wing Allance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
SU-27 Commander's Edition	59,95
Superbike World Championship	155,00
Target	59,95
Team Apache	69,95
Terminator 2029	14,95
Theme Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	155,00
Thrust, Twist & Turn	155,95
TOCA 2	169,95
Tomb Raider 3	155,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Total Annihilation	69,95
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
UFO'S	39,95
Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Ultra Fighters	79,00
Vangers	59,95
Viper Racing	155,00
Virtua Fighter 2	99,95
Virtual Chess II	99,00
VIVA Football	155,00
Wages Of War	59,95
War Wind	59,95
Warcraft II Delux Edition	69,00
Wargames	59,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Warhammer: Shadow of Hornet Rat	49,95
Warlords 3:Darklords Rasing	59,95
Warzone 2100	155,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	59,95
Wrecking Crew	69,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X Games Pro Boarder	155,00
X-File Unrestricted Area	69,95
Z + Misje	59,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

Dreams to Reality

Francuska firma Cryo zaistniała na rynku ładnych parę lat temu dzięki dwóm grom: Dune oraz KGB. Obydwie były przygodówkami, choć mocno nietypowymi (szczególnie Dune, która pod koniec przeistaczała się niemal w grę strategiczną). Kolejnym wielkim sukcesem była Lost Eden, a potem... Cóż, albo skończyły się dobre pomysły, albo po prostu firma zaczęła podupadać. Ani Aliens, ani Atlantis, ani następne produkty nie przyniosły już Cryo takiej sławy jak dwa pierwsze. Niestety, Dreams to Reality potwierdza fatalną tendencję zniżkową.



Fabuła gry, a szczególnie legenda przedstawiająca świat i jego historię, jest pokrętna i niezrozumiała. W skrócie: mamy do czynienia z dwoma równoległymi światami – światem snów oraz rzeczywistym. Istnieją bramy umożliwiające przemieszczanie się między światami. Głównym bohaterem jest Duncan. Gdy go poznajemy, ma około dziesięciu lat. Jest świadkiem, jak kilku osobników w czarnych garniturach oraz bliżej nie zidentyfikowany profesorek otwierają bramę między światami.

Właściwa akcja rozpoczyna się jednak dopiero 10 lat później, gdy Duncan jest krzepkim młodzieńcem, posturą i ubiorem przypominającym Tong Po z filmu „Kickboxer". Korzystając z okazji, Duncan przenosi się do krainy snów. Tam natychmiast zostaje powitany przez dziwacznych mieszkańców i wyznaczony do wykonania Bardzo Ważnych Zadań.



Grafika jest równie „wykręcona". Gra wykorzystuje engine 3D (TPP), a klimatem przypomina coś pomiędzy „Alicją w Krainie Czarów" a grą Sentinel. Bezkształtne elementy otoczenia, zwariowane postacie (na przykład niebieski krasnoludek ze spiczastą głową i wielkimi zębiskami). Całość sprawia dość dziwne wrażenie, choć przyznaję, że gra jest pod tym względem nietypowa. Z pewnością znajdą się osoby, którym taki klimat się spodoba, mnie jakoś nie przypadł do gustu. Gra (choć już w podeszłym wieku) wykonana jest nie najgorzej. Dźwięk dobry, kto wie, czy to nie najmocniejszy element.

Dreams to Reality nie jest wprawdzie wielkim hitem, nie można jej jednak odmówić oryginalności. Kupiona w dowolnej serii „staroci", a 55 zł wydaje się godziwą ceną, będzie dobrym nabytkiem.

Frogger

DREAMS to reality

Przygodowa
Cryo
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 59%

Cena: 55 zł

Dark Omen

Trudno uwierzyć, że Dark Omen ma już prawie półtora roku. Całkiem dobra grafika i obsługa akceleratorów 3D... wcale nie odczuwa się upływu czasu. Gra wygląda niewiele gorzej od współczesnych RTS-ów, a oprawa nie jest jej jedyną zaletą.





Akcja rozgrywa się w świecie Warhammera. Oddziałem najemników Grudgebringer dowodzi Morgan Bernhardt. Za swe usługi, polegające zazwyczaj na tępieniu zielonoskórych, dowódca pobiera wynagrodzenie. Ilość pieniędzy ma bezpośredni wpływ na losy oddziału. Jeśli ich brak, nie można kupić lepszego uzbrojenia i uzupełnić stanu osobowego.

Choć w zasadzie gra składa się z kilkudziesięciu bitew, powiązano je serią dialogów popychających akcję do przodu. Mnie wydały się przydługie, ale opowiadają pewną historię, pozwalając lepiej poznać realia świata, w którym trzeba walczyć. Przy okazji gracz bardziej utożsamia się z bohaterem (jego utrata oznacza koniec gry).

Ponieważ do prowadzonego przez gracza oddziału dołączają różne formacje, jest sposobność do wypróbowania i moździerza, i czołgu parowego, i różnych odmian jazdy czy łuczników.

Misje są bardzo zróżnicowane: klasyczne „boje spotka-

Z



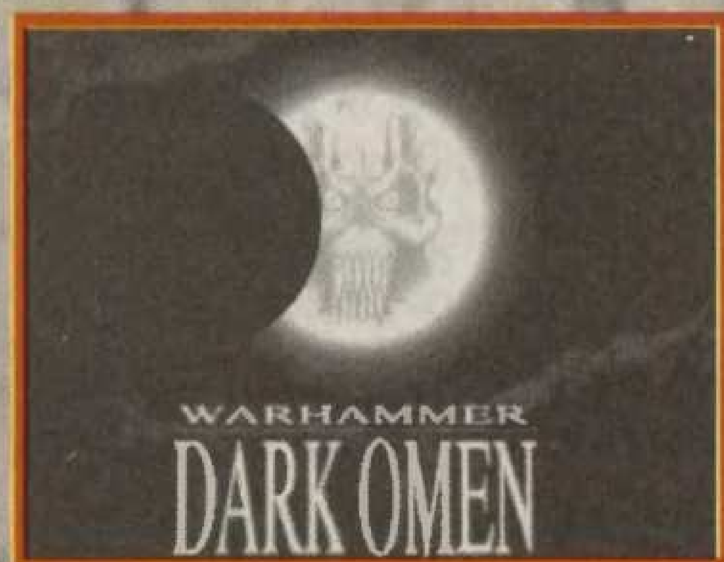
Mogłoby się wydawać, że gra Z to niczym się nie wyróżniający RTS. Pojedynek dwóch stron, w którym biorą udział roboty mające to samo wyposażenie, tchnie przeciętnością. Tempo gry może jednak przyprawić o zawał.

Właśnie szybkość, z jaką należy podejmować decyzje, jest nabardziej charakterystyczną cechą gry. Czasem trzeba równocześnie rozgrywać trzy, cztery bitwy w różnych miejscach mapy, co udaje się tylko zaawansowanym graczom. Nie bez znaczenia jest także błyskawiczny start: ocena, w które sektory mapy należy na początku gry skierować oddziały, by zapewnić optymalny przebieg operacji militarnej. Konieczność szybkiego podejmowania decyzji zmusza do zastanowienia, czy to jeszcze RTS, czy już zręcznościówka.



W Z bardzo ciekawie rozwiązano kwestię produkcji. Mamy tu do czynienia z wyjątkowym efektem domina: im więcej fabryk się ma, tym szybciej produkują. Jeśli na dłużej traci się sektory z fabrykami, bardzo trudno odzyskać inicjatywę i przewagę w liczbie oddziałów. Ograniczenie wielkości armii do 50 oddziałów wprowadza pewną granicę rozwoju armii, ale z tak licznymi wojskami łatwo wygrać scenariusz. Zresztą nie należy budować jak największej armii, tylko zwyciężać minimalnym nakładem sił, bowiem budowa trwa długo, a w końcowej ocenie misji liczy się czas jej wykonania.

Sztuczna Inteligencja jest dość przyzwoita. Zdarza się, że pojedynczymi oddziałami bez sensu atakuje większe zgrupowania przeciwnika, w pojedynku z którymi nie ma żadnych szans. Potrafi jednak boleśnie zaskoczyć, przejmując sektor z fabryką tuż przed wyprodukowaniem kolejnego oddziału robotów czy pojazdów – wychodzą wtedy z fabryki jako oddziały kierowane przez SI. Największą jednak przewagą komputera jest zdolność równoczesnego kontrolowania kilku miejsc strategicznych, kierowania tam oddziałów i toczenia bitew.



Wydana przez firmę LEM gra zawiera 20 poziomów oryginału oraz 15 kolejnych, znacznie trudniejszych, a także 40 scenariuszy multiplayer (15 dla 3 lub 4 graczy). Kto ma silne nerwy i lubi RTS-y, powinien grę poznać – jeśli tylko ma dobrą mysz. Zwolennicy turówek powinni się trzymać od niej z daleka.

Sir Haszak

PS Z niewiadomych powodów menu początkowe jest po niemiecku, ale podczas gry korzysta się z wersji angielskiej.



Strategiczna
GT Interactive
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Ocena: 82%

Cena: 49 zł

---

niowe", oblężenia, zasadzki (których zresztą jest najwięcej). Fizyka świata została bardzo dobrze zrobiona, podobnie interakcja oddziałów, toteż strzelanie z armaty do wroga, gdy jakiś własny oddział znajdzie się na linii ognia, kończy się masakrą swoich.

Nieco gorzej jest ze Sztuczną Inteligencją. Ostrzeliwany przeciwnik najczęściej czuje się w obowiązku zaatakować, przez co staje się łatwym łupem (taktyka wywabiania święci triumfy). SI niekiedy zaskakuje, oddziały potrafią się bowiem same wycofać spod ognia, czasem znajdują przejście osłonięte od ostrzału artylerii czy łuczników.

Chociaż idea gry jest prosta, Dark Omen nadal wyzwala ogromne emocje. Umiejętności przewidywania posunięć wroga, przeglądu sytuacji, szybkiego podejmowania decyzji i odnalezienia się w bitewnym chaosie na pewno można wytrenować właśnie w tej grze.

Sir Haszak



Strategiczna
Electronic Arts/Games Workshop
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 87%

Cena: 55 zł

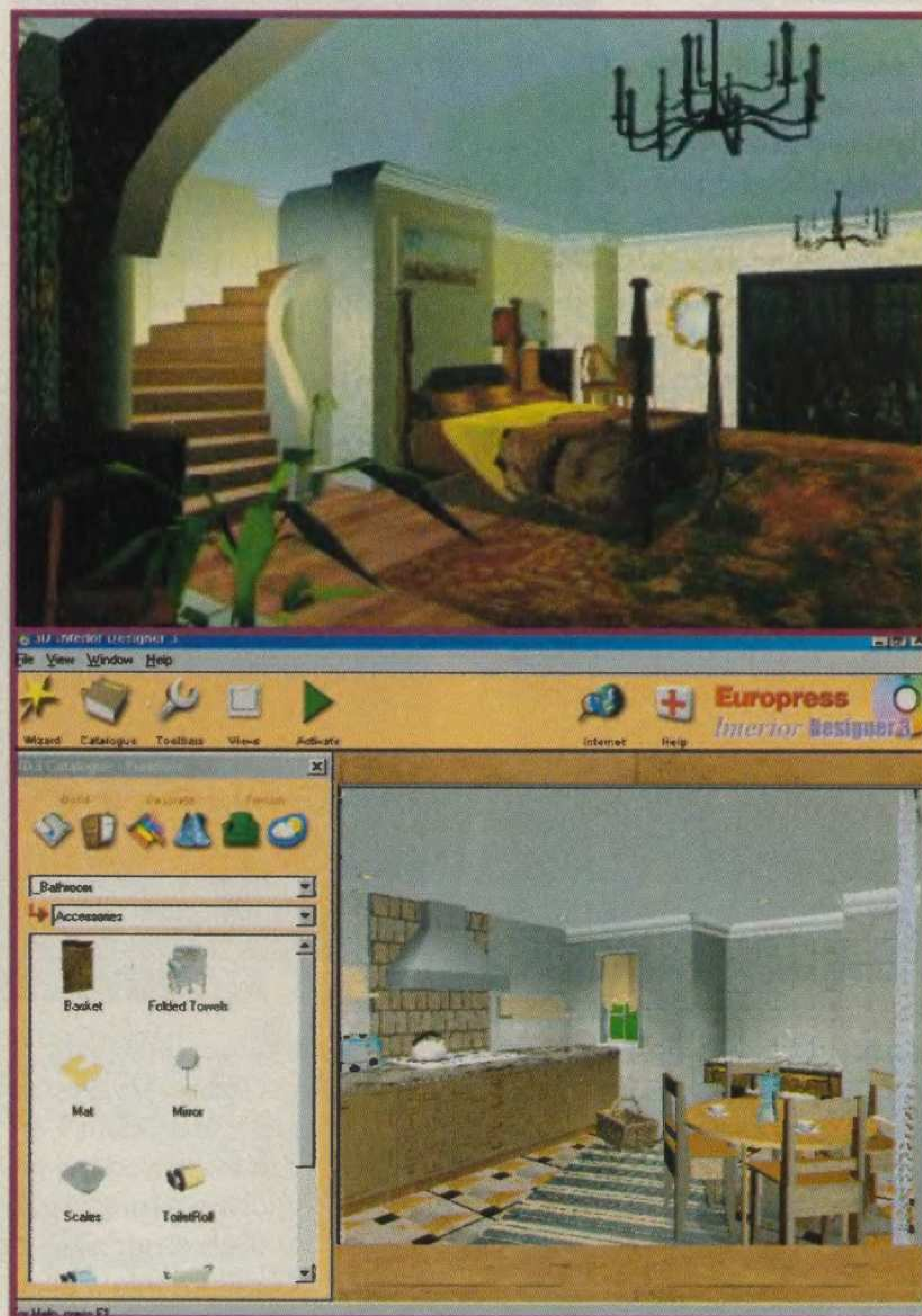


3D Interior Designer 3

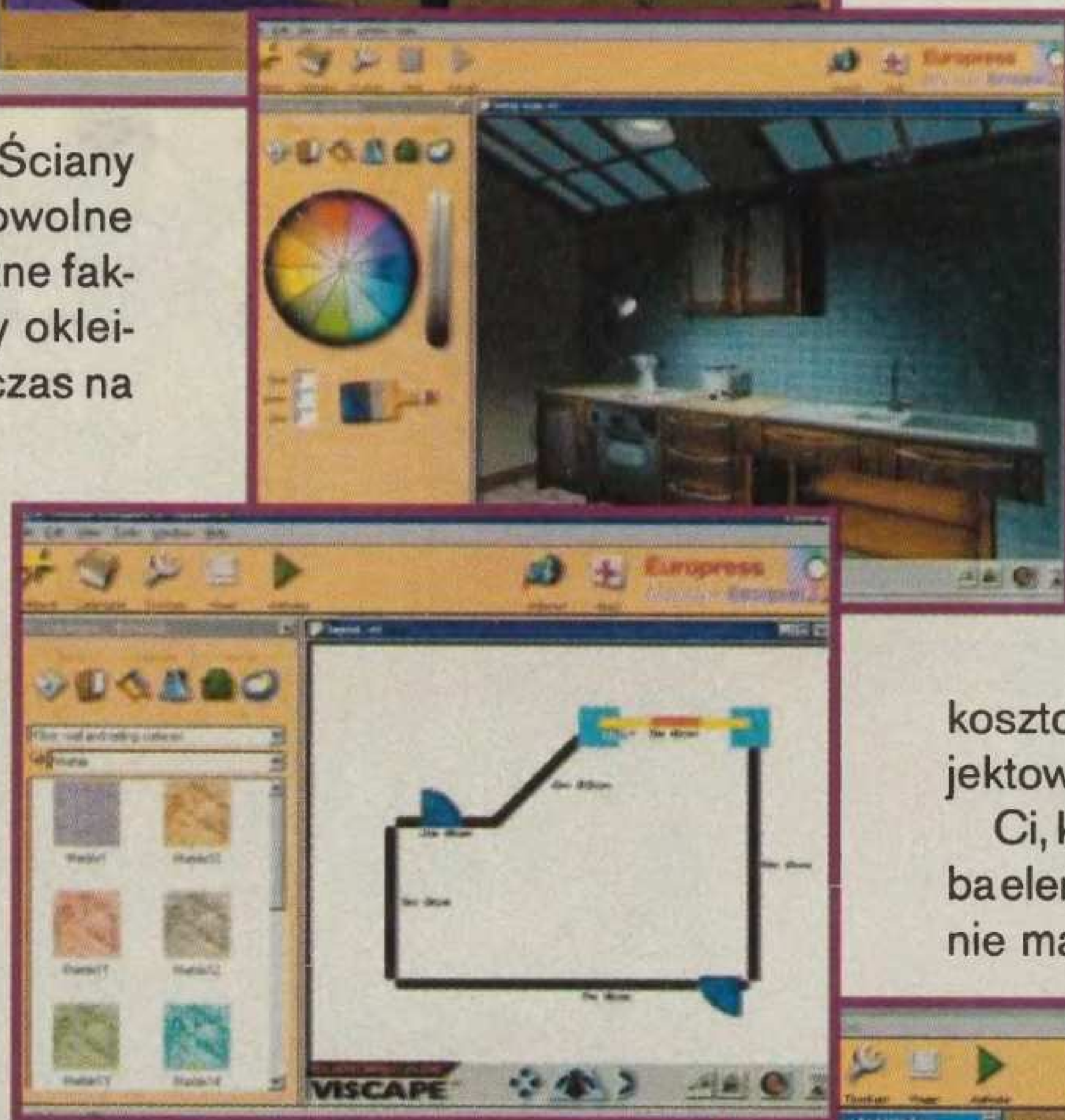
Człowiek wie, jak zbudować dom, gdy ukończy budowę pierwszego domu. Kłopot w tym, że zazwyczaj nie dostaje kolejnej szansy na wykorzystanie zdobytych doświadczeń. Aby uniknąć bolesnego i kosztownego zbierania doświadczeń życiowych w dziedzinie wystroju wnętrz, można skorzystać z programu 3D Interior Designer 3.

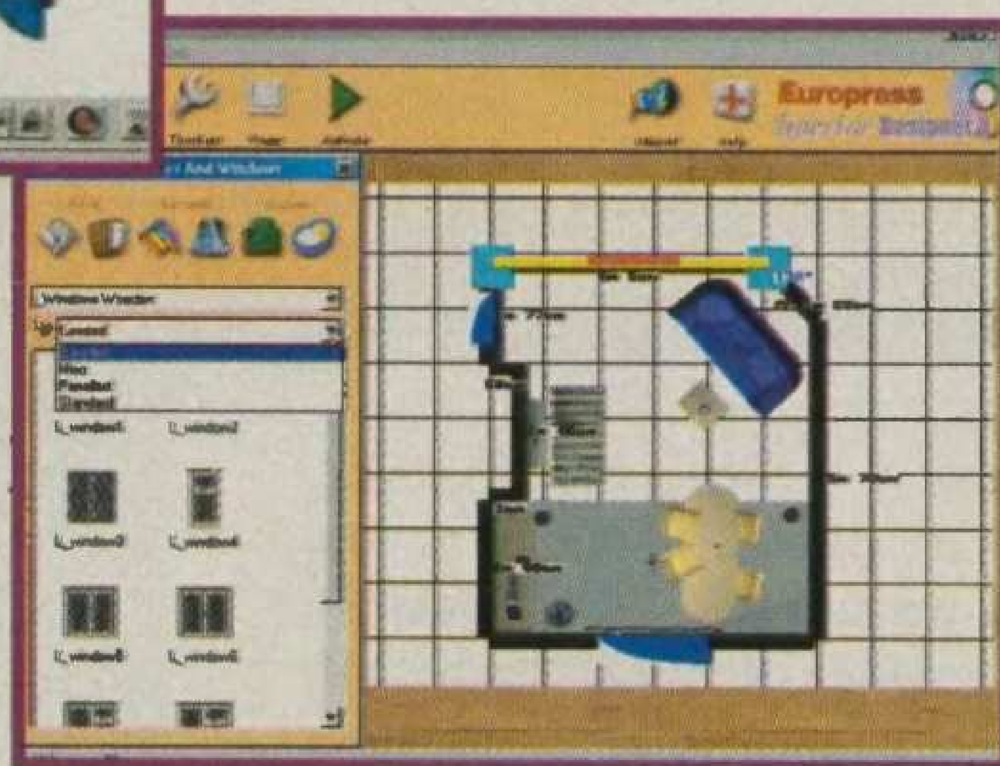
Program umożliwia zajęcie się każdym elementem wyposażenia domu. Na początku odwzorowuje się wygląd pomieszczenia w rzucie 2D – podaje wymiary ścian, umiejcowienie okien i drzwi (kilkadziesiąt typów, podzielonych na szklane, drewniane, PCV). Następnie wybiera się barwę ścian, sufitu i podłogi. Ściany można malować na dowolne kolory, nadawać im różne faktury, kładąc kafelki czy okleinę. Potem przychodzi czas na rozstawienie wyposażenia. Sprzęty w programie podzielone są na przeznaczone do pokoju dziennego, kuchni, łazienki, sypialni itp. Można zmieniać ich kolory i rozmiary. Wybór jest spory. Obejmuje nawet kwiatki, pianino i bibeloty. Jeśli jednak w programie nie ma mebla pasującego do koncepcji wystroju, wystarczy zrobić odpowiednie zdjęcie, zeskanować i dołączyć do zbioru.

Gotowy model 2D można obejrzeć w trzech wymiarach. Testowałem program na dwóch akceleratorach – Voodoo2 oraz RIVA TNT – i muszę przyznać, że obraz znacznie lepiej prezentuje się na drugiej karcie. Pomieszczenia da się oglądać z dowolnego punktu, można wyznaczyć miejsca, w których będą „wisiały kamery", nagrać krótki film z prezentacją urządzonego pomieszczenia, sprawdzić, czy wystrój współgra z widocznym za oknem krajobrazem (jeśli wyposażenie jest perfekcyjne, ale widok do niego nie pasuje, wystarczy wymienić krajobraz). Oglądanie takiego pomieszczenia bywa przy tym zabawne. Można bowiem wyjść przez okno i przyjrzeć się z zewnątrz – samotna łazienka tonie w powodzi drzew. Śliczności.









Korzystanie z trybu 3D nie wyklucza wprowadzania kolejnych poprawek. Gdy dzieło jest zakończone, warto poeksperymentować z dynamicznym oświetleniem. Nie zawsze działa bez zastrzeżeń, czasem przejście od światła do ciemności nie jest płynne. Gdy miniemy okno, trafiamy w mrok.

Program pozwala sprawdzić, jak będzie wyglądał pokój oświetlony z różnych punktów. Wystarczy wziąć lampę i przejść się po nim. Można posłuchać radia i obejrzeć telewizję. Teraz pozostaje tylko policzyć, wykorzystując 3DID3, ile będzie kosztowało urządzenie zaprojektowanych pomieszczeń.

Ci, których nie zadowala liczba elementów wyposażenia, ale nie mają dostępu do skanera, nie powinni się specjalnie martwić. Wydaje się, że 3DID3 nie jest programem zamkniętym. Już teraz w Internecie na stronie www.europress.co.uk można znaleźć kilka dodatkowych typów pomieszczeń oraz zestaw mebli biurowych.

Najnowsza wersja programu do projektowania wnętrz firmy Europress łączy elastyczność, sporą paletę możliwości i łatwość obsługi, nie tak często spotykaną w programach tego typu.

Pałcjusz

Europress Interior Designer 3

Program projektowy
Europress
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98.

Ocena: 88%

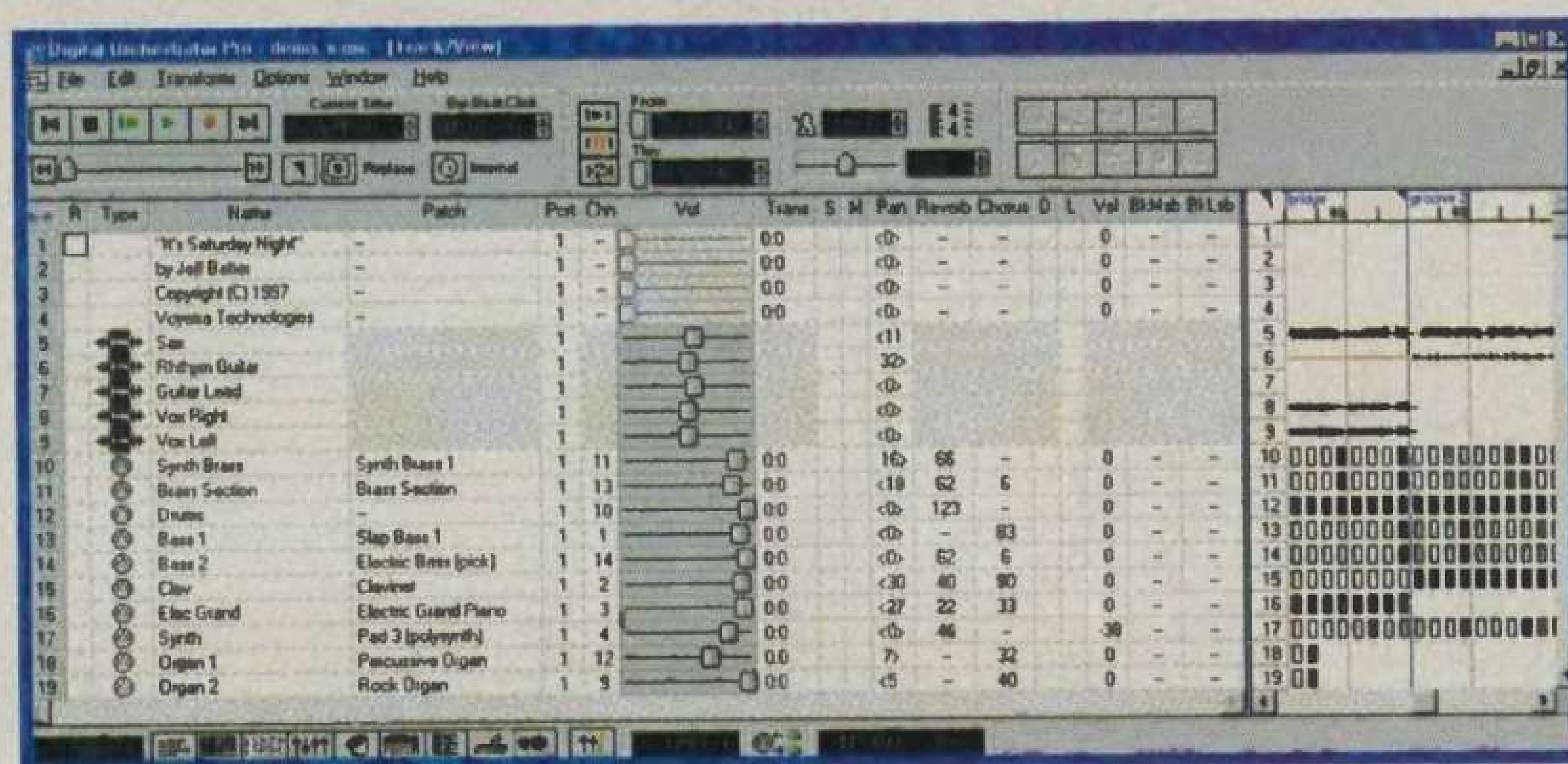
Cena: 99 zł

Digital Orchestrator Pro

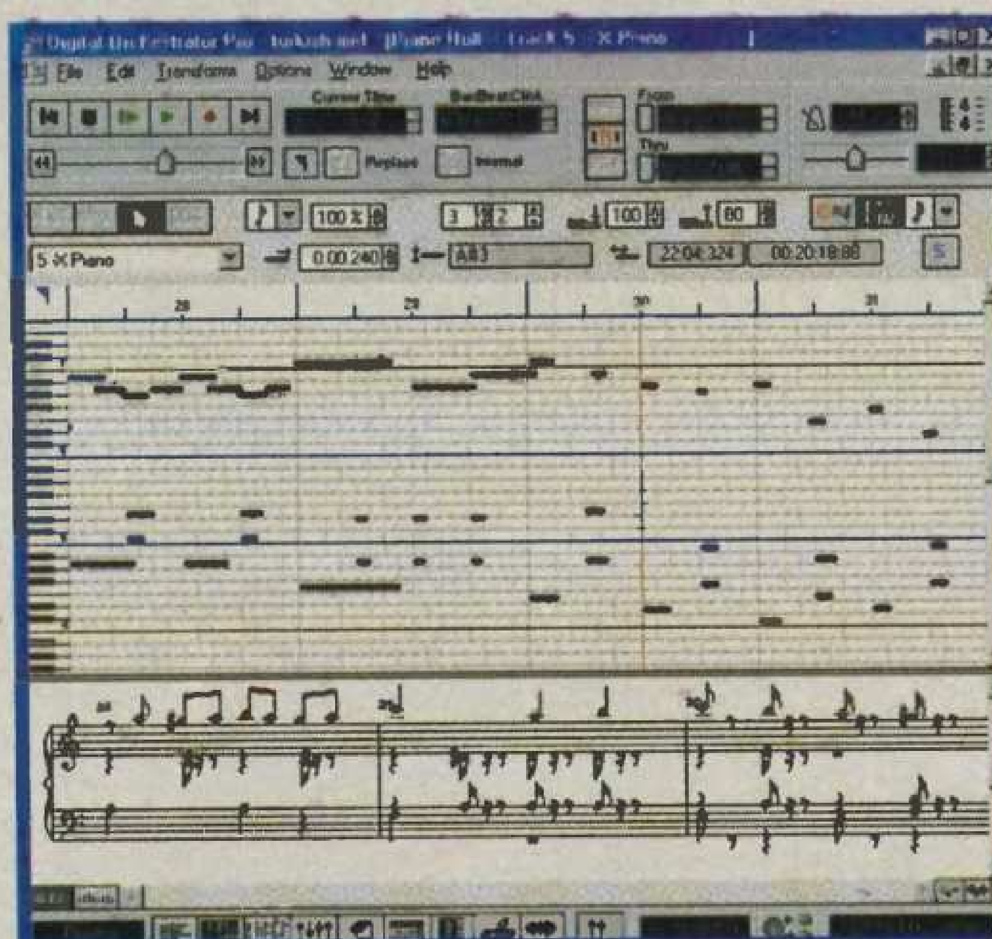
Po raz pierwszy na łamach Gamblera recenzujemy profesjonalny program muzyczny. Obecny wygląd i opcje programu Digital Orchestrator Pro są wynikiem wieloletniej ewolucji, dostosowywania do wymagań i próśb nadsyłanych do producenta przez użytkowników.

DOP to zestaw znakomicie ze sobą współpracujących części.

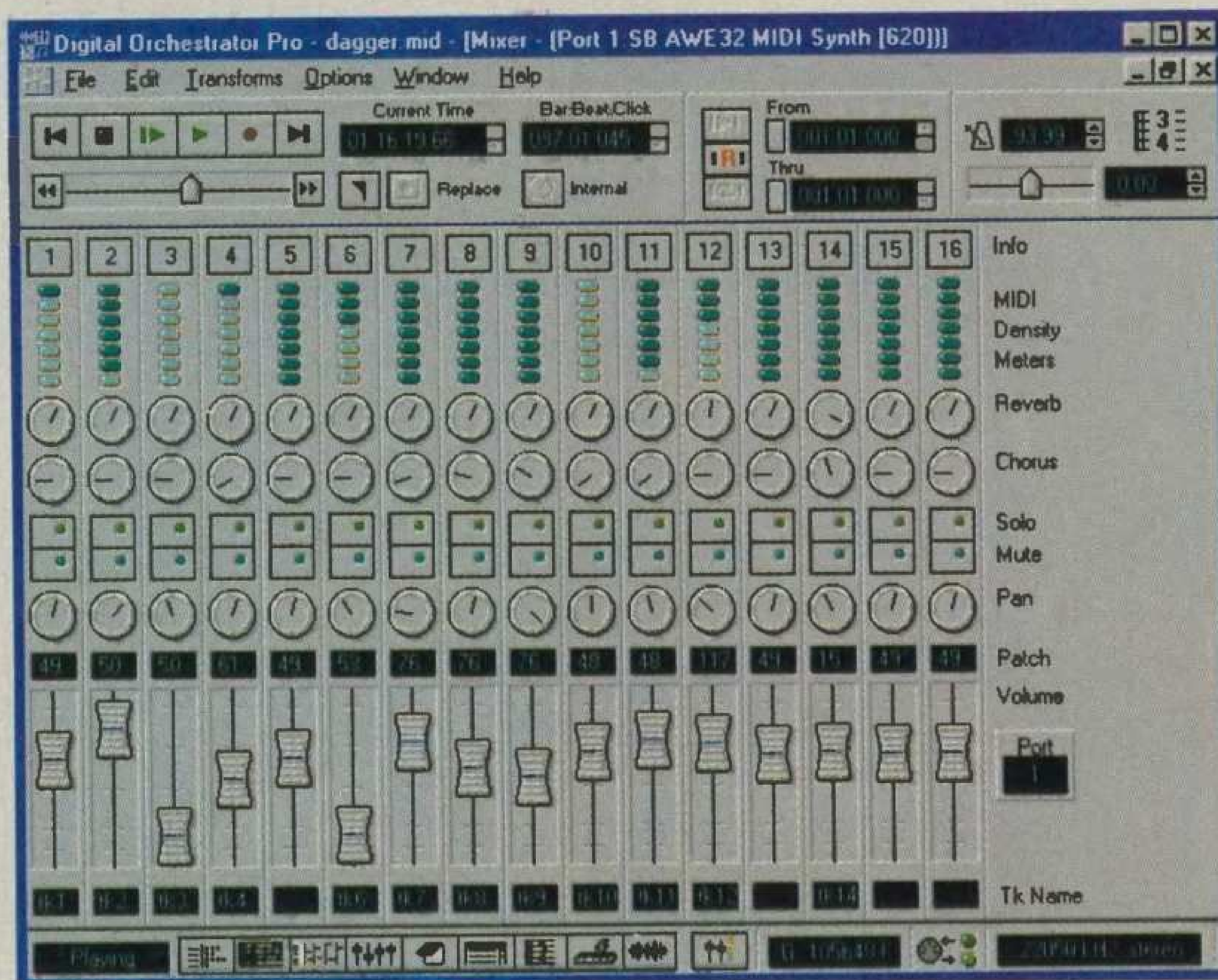
- **Track/View** (rys. 1) – pozwala na zaplanowanie poszczególnych partii melodycznych utworu (np. rodzaj oraz wszystkie podstawowe parametry instrumentu MIDI, przez który będą grane) lub wstawianie próbek WAVE w odpowiednie miejsca utworu.
- **Notation** – potrzebujesz nut dla muzyków w zespole? Nic trudnego! DOP wydrukuje to, co wprowadziłeś do niego, w postaci nut na pięciolinii.
- **Piano Roll** (rys. 2) – ręczne wprowadzanie i korekty poszczególnych taktów odgrywanych przez instrumenty.
- **Mixer** (rys. 3) – stół mikserski z wieloma opcjami.
- **Notepad** – podręczny notatnik.
- **Event Editor** (rys. 4) – edycja efektów mających wpływ na poszczególne parametry instrumentów podczas odtwarzania utworu (nagła zmiana barwy, tonu, odwzorowanie czasu nacisku na klawisz keyboardu).
- **Conductor Editor** – jw., tylko dotyczy utworu (tempo, metrum, tonacja).
- **System Exclusive Bank Editor** – edycja wiadomości wysyłanych przez DOP, a odbieranych przez niektóre keyboardy (parametry konfiguracyjne, efekty specjalne).
- **Digital Audio** – korekta partii melodycznych złożonych z sampli.



Rys. 1

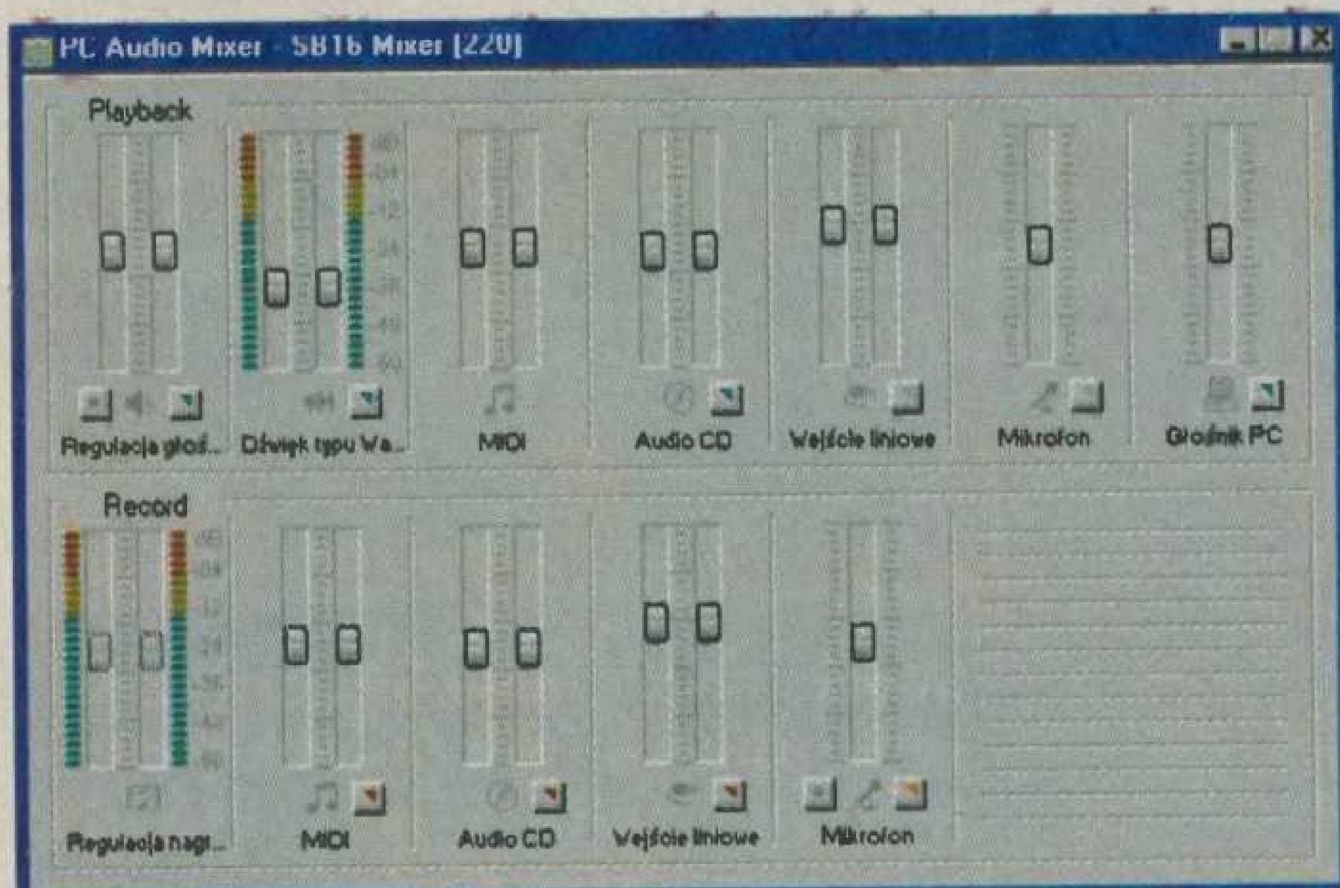


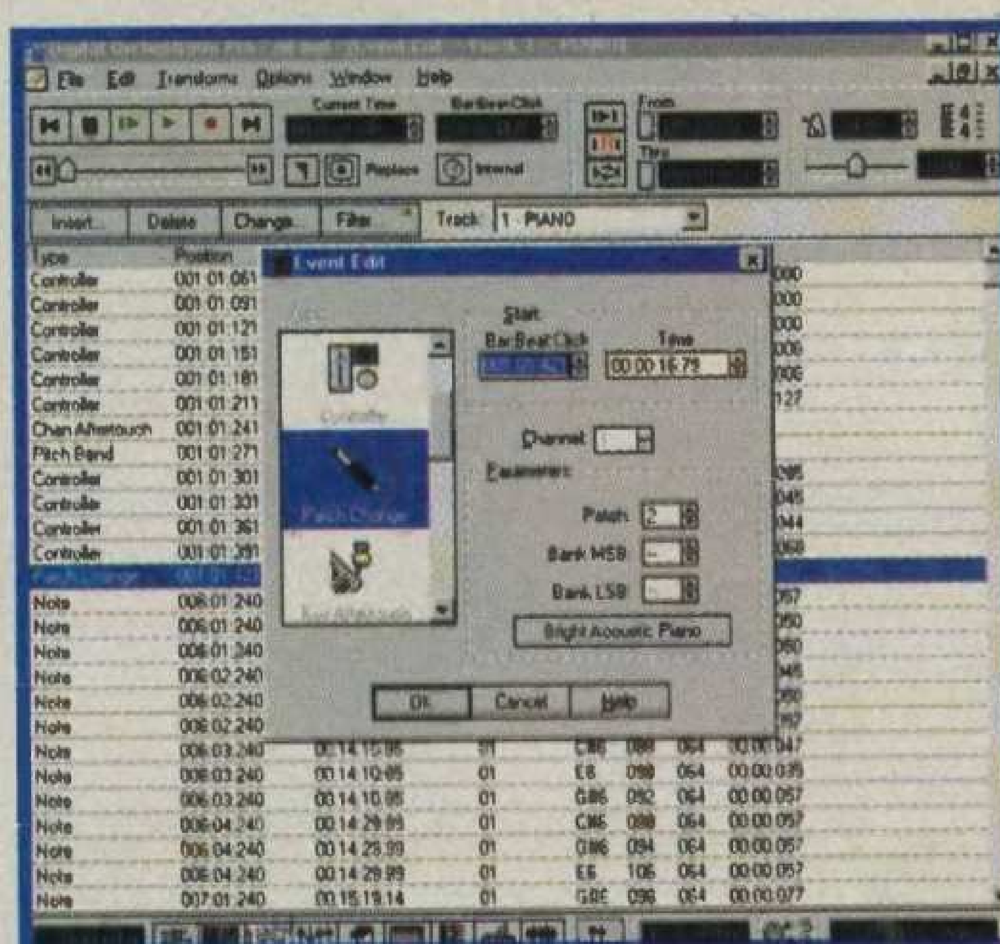
Rys. 2



Rys. 3

Początki Orchestratora sięgają lat 80. O popularności tego programu może świadczyć fakt wypromowania formatu plików z rozszerzeniem ORC, niezwykle wygodnego dla muzyków i dość rozpowszechnionego na serwerach internetowych. Pliki łączą standardowy zapis MIDI z zapisem próbek WAVE. Znacznie upraszcza to komputerowy zapis i odtwarzanie utworu, w którym co jakiś czas wykorzystywane są wstawki złożone z „dźwięków naturalnych" (np. solówka gitarowa, wokal). Nie trzeba nagrywać i miksować odrębnej ścieżki WAVE, a następnie odtwarzać w odpowiednich miejscach zapisu nutowego – tym zajmie się DOP.

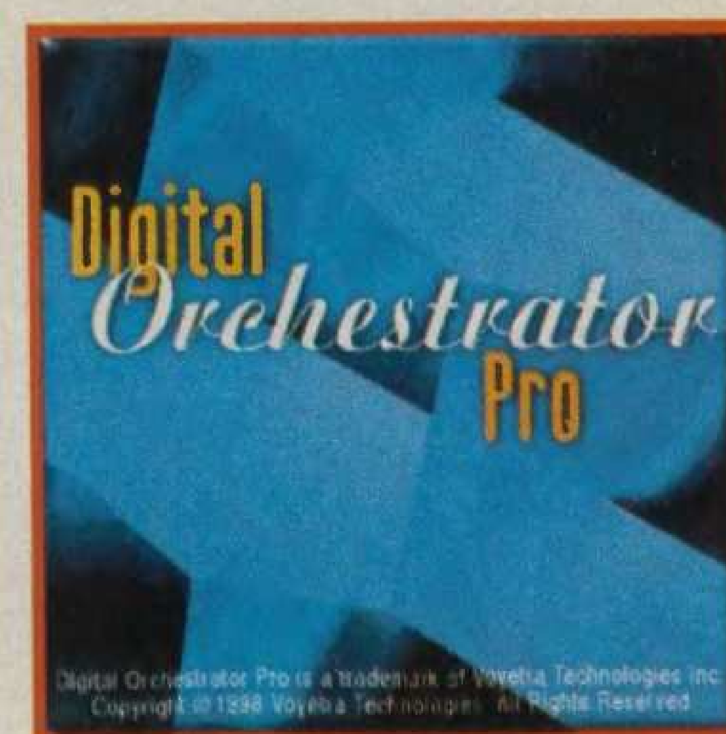




Rys. 4

Orchestrator nie jest przeznaczony dla amatorów. I nie dlatego, że do jego obsługi potrzebna jest ogromna wiedza muzyczna – wręcz przeciwnie, obsługa jest bardzo intuicyjna i szybko można się jej nauczyć (zresztą do programu dołączona jest dokładna, ponad 350-stronicowa instrukcja – niestety, w języku angielskim). Podstawowy, w wielu wypadkach nie do pokonania, problem stanowi cena, która zresztą zależy od kursu dolara. Na taki wydatek może sobie pozwolić jedynie osoba, w której życiu muzyka odgrywa ważną rolę (dobrym przykładem mogą być domowe studia nagrań). Taki użytkownik otrzyma produkt w pełni profesjonalny, z wieloma opcjami, który zaspokoi nawet najbardziej wymagających.

ViZ



Program muzyczny

Voyetra Technologies Inc.

Personal Multimedia

Computers Sp. z o.o.

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 8x, karta dźwiękowa z interfejsem MIDI, Windows 3.1/95/NT

Ocena: 90%

Cena: ok. 1000 zł (200 USD + VAT)

STAR WARS EPISODE I RACER



Na torze zawsze trwa bezpardonowa walka o najlepszą pozycję.

Gdy Anakin Skywalker uczestniczył w zawodach organizowanych przez Jabbę, miał 9 lat, z pozoru więc gra Star Wars: Racer nie powinna sprawiać trudności. I rzeczywiście, na początku nie wydaje się trudna. Pierwsze trasy są proste, a przeciwnicy nie przeszkadzają w uzyskaniu zwycięstwa. Im dalej jednak, tym trasy stają się nie tyle trudniejsze, co naszpikowane niewidocznymi na pierwszy rzut oka skrótami. Przeciwnicy potrafią je wykorzystywać, Tobie pozostaje żmudne uczenie się torów. Może komuś wyda się to banalne, ale właśnie doskonała znajomość skrótów jest najważniejszym czynnikiem prowadzącym do zwycięstwa.

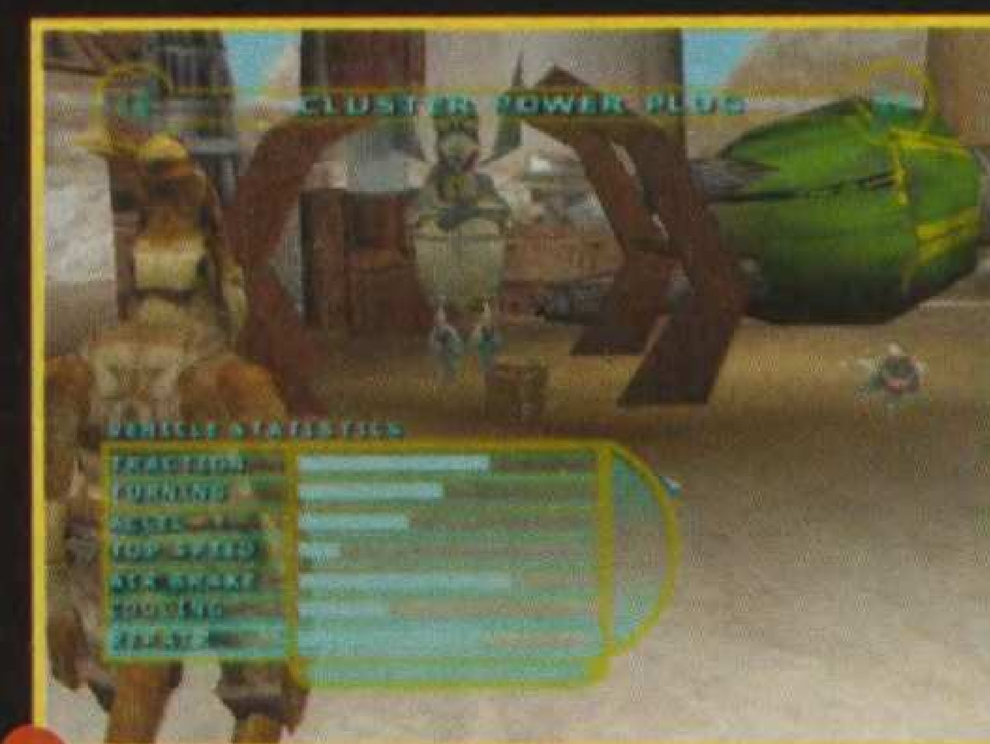
Głównym przeciwnikiem w grze jest Sebulba. Dopiero gdy go pokonasz, możesz twierdzić, że potrafisz sterować Podem.

Zacznijmy od tras. Jest ich aż 25 (na 7 planetach i jednym księżycu), poznanie wszystkich zajmie trochę czasu. Zanim zabierzesz się za wygrywanie w trybie Tournament, powinieneś poświęcić kilka minut na poznanie pojazdu. Możesz to zrobić, wybierając Free Play na początku gry. Wtedy na dostępnych trasach wolno ćwiczyć do woli, nie obawiając się utraty pieniędzy.

Gdy już trochę potrenujesz, możesz wziąć udział w turnieju. Penetrując nową trasę, leć powoli i zwracaj uwagę na szczegóły otoczenia. Niepozorna czarna plama na lodowej ścianie może ukrywać skrót, pozwalający zaoszczędzić nawet 20 sekund. Aby dobrze poznać trasę, pierwszy wyścig na danym torze lepiej przegrać. Porażka nie uszczupli Twoich finansów, za to w następnym wyścigu wygraną masz w kieszeni.

Na torach – w zależności od tego, na jakiej planecie są położone – pojawiają się różne przeszkody, często ruchome. Na niektórych można spotkać obracające się tuż nad nimi olbrzymie skrzydła wentylatorów lub zamykające się na przemian wrota. Autorzy postarali się o sporo urozmaiceń na każdej trasie.

Rady dawane młodym pilotom, żeby latali nisko i powoli, sprawdzają się tylko połowicznie. Owszem Pody latają nisko (kilka stóp nad ziemią), ale na pewno nie powoli. Opanowanie pojazdu wymaga trochę ćwiczeń, ale jest możliwe. Kilka dobrych rad na pewno Ci w tym pomoże.



Watto na złomowisku sprzedaje po obniżonych cenach części, których jakość pozostawia wiele do życzenia.

Pojazdy zarzucają tyłem, więc w zakręt należy wchodzić maksymalnie po zewnętrznej, potem ostro ściąć, aby rufa nie zahaczyła o bandę. Jeżeli jednak Pod zbliża się do krawędzi toru, możesz go jeszcze obrócić o 90° wzdłuż osi poziomej, co zapewni kilka dodatkowych metrów luzu.



Wykonując skoki nad przepaściami, trzeba unieść nos pojazdu do góry – tylko wtedy masz szansę dosięgnąć drugiego brzegu. Inaczej postępuj, gdy wykonujesz skok nad trasą. Należy wtedy opuścić przód Poda, aby w locie nie stracić prędkości. Dopiero tuż nad ziemią poderwij nos w górę, aby za mocno nie uderzyć w grunt.

Jednym ze sposobów wyprzedzenia przeciwnika jest zepchnięcie go na skałę lub bandę – im większy pojazd wroga, tym jednak trudniej tego dokonać. Radziłbym także stosować zwykłe wyprzedzanie na zakrętach lub szybki atak na prostej z wykorzystaniem dopalaczy.

Uszkodzony pojazd można naprawiać podczas lotu, ale to kłopotliwe, bo na czas naprawy Pod zwalnia. Jedyny dobry moment na serwisowanie to lot długą prostą z maksymalną prędkością.

W Star Wars Racer jest aż 21 pojazdów. Każdy z nich wygląda i zachowuje się inaczej. Na początek proponuję wybrać Poda Anakina Skywalkera, gdyż łatwo nim sterować, ma zadowalające (jak na początek) przyspieszenie i dość dużą prędkość maksymalną.

Każdego Poda można udoskonalić, dokupując do niego coraz lepsze części. Zakupy robisz w sklepie Watto. Nie należy brać wszystkiego, co się nawinie, tylko kupować te części, które najlepiej pasują do stylu jazdy. W tabelce podałem proponowaną przeze mnie kolejność zakupów.



Po każdym wygranym wyścigu turniejowym otrzymujesz nagrodę pieniężną oraz Poda swojego głównego przeciwnika. Gdy zmieniasz pojazd na jeden z poprzednio wygranych, montowane są w nim wszystkie kupione przez Ciebie najlepsze części.

Zakładaniem i naprawą części zajmują się Pit Droidy, które również kupuje się u Watto (ma chyba monopol na obsługę i części do Podów na całą galaktykę). Im więcej masz robotów, tym więcej części możesz naprawić w przerwach między wyścigami.

Jeżeli nie stać Cię na części ze sklepu, możesz wybrać się na złomowisko – tam Watto oferuje części używane (niestety, nie sprawują się tak dobrze jak nowe).

Głównym przeciwnikiem w grze jest Sebulba. Dopiero gdy go pokonasz, możesz twierdzić, że umiesz sterować Podem. Uważaj na Sebulbę przy wyprzedzaniu. Silniki jego Poda mają zamontowane Flamejety. Gdy wejdziesz w bliski kontakt z jego pojazdem, najprawdopodobniej zostaniesz potraktowany strumieniem ognia. Jeżeli Twój pojazd jest lekko uszkodzony lub nie zdążysz odskoczyć, dokonasz żywota w płomieniach.

A teraz o sterowaniu. Gra obsługuje wszystkie peryferia (włącznie z kierownicami), najlepszy jest jednak joystick z hatem. Podobno Racer potrafi wykorzystywać dwa joysticki, pod warunkiem, że drugi jest podłączony do portu USB.

Podczas wyścigu piloci porozumiewają się za pomocą słów lub gestów, w większości niezrozumiałych, ale bardzo wymownych. Pilot Twojego Poda może również kierować obelżywe gesty pod adresem przeciwników. W grze sieciowej wysyła się komunikaty do innych przeciwników, wystarczy poświęcić chwilę na ich wklepanie i ustawienie klawiszy skrótów. Napis pojawia się wtedy nad Podem, w miejscu gdzie zwykle wyświetlana jest pozycja zawodnika.

Zulu

Rozbudowa Poda

W tabelce podaję ulepszenia wraz z cenami. Jak widać to, co najlepsze jest najdroższe.

Ulepszana kategoria	Nazwa	Cena [w Truguts]	Proponowana kolejnosc zakupu
Traction	R-20 Rpulsorgrip	250	2
	R-60 Rpulsorgrip	400	11
	R-80 Rpulsorgrip	600	22
	R-100 Rpulsorgrip	1200	23
	R-300 Rpulsorgrip	2600	29
Turning	Control Lnkge	200	1
	Control Sift Pate	400	3
	Control Cupling	1600	12
Accelerate	Dual 20PCX Injector	800	4
	44PCX Injector	2200	13
	Dual 32PCX Injector	5600	20
	Quad 32PCX Injector	7000	21
	Quad 44PCX Injector	10 400	24
Top Speed	Plug 2 Thrust Coil	1000	14
	Plug 3 Thrust Coil	2400	15
	Plug 5 Thrust Coil	6000	19
	Plug 8 Thrust Coil	14 000	25
Air Brake	Mark II Air Brake	700	5
	Mark III Air Brake	1400	6
	Mark IV Air Brake	3600	17
	Mark V Air Brake	7000	18
	Tri-Jet Air Brake	10 400	31
Cooling	Coolant Radiator	50	7
	Stack-3 Radiator	100	26
	Stack-6 Radiator	300	27
	Rod Coolant Pump	900	30
	Dual Coolant Pump	2700	32
Repair	Single Power Cell	150	8
	Dual Power Cell	300	9
	Quad Power Cell	800	10
	Cluister Power Plug	1400	16
	Rotary Power Plug	4000	28





Pody latają nisko, ale na pewno nie powoli.

Warzone 2100

Warzone 2100 oferuje znakomitą zabawę. Dzięki doskonałemu interfejsowi, dobrej Sztucznej Inteligencji oraz wielu ułatwieniom, program zasługuje na godne miejsce w RTS-owym panteonie.

Warzone 2100 to jeden z najciekawszych i najlepiej opracowanych RTS-ów w historii gatunku. Gra jest nie tylko bardzo interesująca i przyjemna, ale także łatwa. Dla mnie słowo łatwa oznacza, że wiele opcji zostało tak przemyślnie skonstruowanych, aby gracz mógł zająć się dowodzeniem na polu bitwy, a nie przeskakiwaniem z ikony na ikonę czy z pojazdu na pojazd. Opanowanie interfejsu jest niezbędne, aby sprawnie kierować nie tylko armią, ale i rozbudową bazy czy pracami naukowymi. Dlatego radzę uważnie zapoznać się ze skrótami klawiszowymi podanymi w instrukcji, gdyż naprawdę mogą ułatwić rozgrywkę.

Baza

Baza to serce Twojej armii. Tutaj dokonujesz nowych wynalazków, tutaj produkujesz następne śmiercionośne machiny. Musisz bardzo uważać, aby rozwój Twej bazy nadążał za rozwojem technicznym. Kiedy tylko zaistnieje możliwość dokonania wynalazku, kieruj sprawę do ośrodka badań. I nie zapominaj, że odnalezienie wrogiego artefaktu (nazwa jak z gry fantasy, ale chodzi po prostu o plany konstrukcyjne nowych rozwiązań technicznych) stwarza tylko możliwość zbadania go. A badanie musi być wykonane w ośrodku i zabiera trochę czasu.

Wykonując misje ograniczone czasowo, często nie musisz się wcale spieszyć. Kiedy jesteś już pewien, że akcja zakończy się powodzeniem, postaraj się zakończyć wszystkie ważne sprawy. Przebadaj w ośrodkach naukowych znalezione artefakty, bo w następnej misji może się okazać, że nie wystarczy Ci na to czasu, a chciałbyś już zacząć konstruowanie nowych broni czy rozwiązań budowlanych. Napraw również pojazdy, bo najprawdopodobniej będą Ci szybko potrzebne w następnej misji.

Podczas kampanii czasami możesz poczuć się bezpieczny jak u Pana Boga za piecem. Przeprowadzasz sobie rekonesanse i ataki ograniczonymi siłami na terytorium wroga, a Twoja baza pracuje bez zakłóceń. Niestety, poczucie bezpieczeństwa jest złudne. Mapa w Warzone 2100 jest dynamiczna, to znaczy, że nigdy nie wiesz, czy obok Twojej bazy nie otworzą się nowe przestrzenie, na których czyha wróg, albo czy nie wjadą w jej pobliże nieprzyjacielskie pancerne kolumny. Dlatego zawsze bądź przygotowany na niepodzianki (w końcu strzeżonego...).

Strata każdej doświadczonej jednostki jest wyjątkowo bolesna.



Czasem 2 budynki badawcze nie wystarczą, aby na bieżąco prowadzić badania nad zdobywanymi artefaktami.





Ośrodki wydobywcze chroń umocnieniami i zaparkuj przy nich trucki, aby w razie potrzeby likwidowały szkody. Na trucki w ogóle powinieneś zwrócić szczególną uwagę. Te pojazdy są naprawdę sprytne. Nie dość że automatycznie rozpoczynają naprawę uszkodzonej konstrukcji, to jeszcze potrafią wycofać się spod ognia przeciwnika. Czasami atak wroga jest tak silny, że nawet najmocniejsze linie obrony nie poradzą sobie bez pracowitych trucków naprawiających każde uszkodzenie.

Pamiętaj, że musisz określić miejsce koncentracji wyprodukowanych oddziałów. Nie ma nic gorszego niż gromada czołgów w zatłoczonej bazie (zwłaszcza kiedy trzeba nagle ruszyć w kierunku wroga). Zawsze starałem się w innym miejscu zbierać weteranów, a w innym nowicjuszy. W misjach desantowych pozwala to na szybkie skompletowanie takiej grupy, jaka jest potrzebna.

Jednostki

W Warzone 2100 zdarzają się misje, w których dysponujesz ograniczoną liczbą jednostek, wtedy dbałość o nie wydaje się naturalna. W pozostałych misjach również nie możesz sobie pozwolić na nieprzemyślane i samobójcze ataki. Wynika to z faktu, że oddziały nabierają doświadczenia (ważna jest liczba zlikwidowanych „obiektów żywych"), a doświadczony oddział jest na polu bitwy o wiele bardziej efektywny od nowicjusza. Dlatego dbaj o swych weteranów i nie pozwól im ginąć na darmo. Po pierwsze, ataki przeprowadzaj z udziałem wehikułów naprawczych, które dysponują miłą umiejętnością automatycznego naprawiania jednostek znajdujących się w pobliżu. Po drugie, kiedy tylko widzisz, że któraś z jednostek rychło będzie się nadawać na złom, odsyłaj ją na tyły. Naprawa potrwa chwilę, więc pojazd szybko powróci na pole walki.

W zależności od sytuacji powinieneś zmieniać opcje powrotu jednostek. Jeżeli nie zależy Ci na grupie właśnie wyprodukowanych czołgów, daj im rozkaz „never retreat". Jeśli natomiast dbasz o wysłaną grupę, wydaj komendę „retreat at medium damage". Wtedy istnieje szansa, że wróg nie zdoła rozbić wycofującego się pojazdu i ten spokojnie dojedzie do miejsca napraw. Inna sprawa, że musisz się wtedy liczyć z faktem, że Twój świetnie poprowadzony atak załamie się z hukiem, bo chłopaki wrócą się leczyć do domku.

Jeśli jednostka jest już zahartowanym w bojach weteranem, jej uzbrojenie oraz wyposażenie mogą być archaiczne i nie przystawać do pola bitwy, na którym wróg stosuje najnowsze rozwiązania techniczne. Dlatego nie koncentruj się na specjalizacji tylko tych jednostek, które są z Tobą od pierwszych misji. Systematycznie włączaj do armii nowe, niedoświadczone oddziały dysponujące jednak lepszym napędem i bronią. Stopniowo nabiorą doświadczenia, a wiekowych i słabych weteranów będziesz mógł posłać na „zieloną trawkę". Oczywiście nadejdzie taki moment, kiedy będziesz już zadowolony ze skonstruowanych oddziałów, a wtedy możesz skoncentrować się tylko na dbaniu, aby nabierały doświadczenia.

Atak na umocnienia

Wróg zwykle ma dobrze bronioną bazę, otoczoną murami z wieżyczkami. Często prowadzi do niej tylko jedna jedyna droga. Batalia o bazę rozegra się więc właśnie na tej drodze. Dodatkową trudność sprawiają, oczywiście, pojazdy nieprzyjaciela, które pilnują bazy, a nieprzyjaciel ciągle produkuje nowe. Jeśli masz wystarczająco dużo czasu, a nie chcesz stosować „radzieckiej taktyki" (posyłam sto czołgów, a jak zostaną zniszczone, dosyłam kolejnych sto), która zresztą w Warzone 2100 nie zdaje egzaminu, musisz przygotować jakiś perfidny plan.

Doświadczony oddział jest o wiele bardziej efektywny na polu bitwy niż nowicjusz. Dlatego dbaj o swych weteranów.

Teren należy zdobywać metodą drobnych kroków. Zawsze można wtedy odskoczyć, gdy nieprzyjaciel okaże się zbyt silny.



Po pierwsze, najlepiej w pobliżu bazy wroga (ale poza zasięgiem jego dział) stworzyć własną minibazę. Postawić mury, wieżyczki, automatyczne naprawialnie (lub po prostu podesłać pojazdy naprawcze) oraz zostawić kilka trucków, aby automatycznie reperowały uszkodzenia budynków. Kiedy już zabezpieczysz się w ten sposób, przygotuj grupę silnych i doświadczonych oddziałów. Przeprowadź wstępny atak, starając się nie tracić wojsk, tylko trochę „zdenerwować" wroga. Jest prawie pewne, że wyśle za Twoimi wycofującymi się pojazdami grupę pościgową, która natychmiast trafi pod ogień wieżyczek. Przeprowadzenie takich „szarpanych" ataków może znacznie ułatwić Ci życie i zminimalizować straty, jakie poniesiesz w ostatecznej rozprawie z wrogiem.

Poza tym w kampanii zdarzają się pewne niespodziewane zwroty akcji. Na przykład, nagle naprzeciw Twej armii wyjeżdża cała horda wrogów. Dobrze mieć wtedy bezpieczne miejsce, gdzie doświadczone jednostki mogą się schronić i przyjąć ogień wroga ukryte za umocnieniami.

Jeśli prowadzisz akcję na terytorium wroga i masz do dyspozycji oddziały przesłane statkiem transportowym (a czasami może być ich tylko 10), pamiętaj, aby wśród nich był zawsze jeden truck i jeden pojazd naprawczy.

Wynalazki

Nowe konstrukcje oraz pojazdy możesz badać wtedy, kiedy znajdziesz ich plany – w grze nazywane artefaktami. Za każdym razem, kiedy Twoje oddziały odnajdą artefakt, program Cię o tym poinformuje. Pamiętaj jednak, że musisz pojazdem najechać na artefakt – usłyszysz komunikat, że został odzyskany. Aby skutecznie i szybko badać nowe artefakty, powinieneś mieć przynajmniej (ale to zupełne miniumum!) dwa ośrodki badawcze. Jeśli zobaczysz, że zielona ikonka wynalazków „mruga", to znak, że możesz prowadzić jakieś badania, ale ich nie prowadzisz. Właściwa kolejność badań zależy od tego, co w danej chwili uważasz za bardziej przydatne. Czy chcesz szybciej uzyskać możliwość konstrukcji nowych pojazdów, czy też raczej zależy Ci na wynalezieniu budowli obronnych?

W Warzone 2100 masz niepowtarzalną szansę przygotowania swej broni marzeń. Konstruujesz pojazd z dostępnych komponentów i ustalasz, jaki ma mieć kadłub, napęd oraz jakimi środkami bojowymi będzie dysponować. Nie zawsze jednak warto wcielać w życie nowe wynalazki. Oczywiście, o zaletach i wadach broni konkretnego typu przekonasz się podczas walki, ale zwróć uwagę na dwa problemy. Po pierwsze, zaawansowana broń może nie być skuteczna przeciwko konkretnemu wrogowi. Na przykład czołgi z ciężkimi działami i długim czasem przeładowywania pocisków wcale nie są najlepsze na grupę mniejszych pojazdów uzbrojonych w ciężkie karabiny maszynowe. Po drugie, pojazdy wyposażone w miotacze ognia nigdy nie będą dysponowały dużym zasięgiem strzału.



W Warzone 2100 warto przygotowywać grupy uderzeniowe do konkretnych celów. Inaczej może wyglądać armia, której zadaniem będzie zdobycie bazy wroga, inaczej taka, która musi sobie poradzić z jego wojskiem na otwartym terenie. Wiadomo, że wynalazki się starzeją, jeśli więc nie zamierzasz produkować pojazdu określonego typu, nie zapomnij „wymazać" jego planów, aby łatwiej orientować się, co w danej chwili należy konstruować. Niektórych pojazdów nie będziesz w stanie wyprodukować, jeśli wcześniej nie unowocześnisz fabryki (wymaga to przeprowadzenia badania w ośrodku oraz wysłania trucka, by zajął się fabryką i przystosował ją do nowych standardów).

Pole bitwy

W Warzone 2100 możesz oglądać pole bitwy z kamery ustawionej pod dowolnie wybranym kątem. Opcja ta ma ogromne zalety i jedną niewielką wadę. Musisz się przyzwyczaić do porównywania widoku na mapie głównej z widokiem na minimapie. Gdy zacząłem grać w Warzone 2100, wielokrotnie wydawało mi się na przykład, że idę na północ, a tymczasem w rzeczywistości moja armia kierowała się na południe (kamera była tak obrócona, że sądziłem, iż to jest północ). Pole bitwy w Warzone 2100 jest trójwymiarowe, ze wszystkimi konsekwencjami tego rozwiązania. Góry i wzgórza zasłaniają pole widzenia. Pojazdy jadące pod górę zwalniają, czasami muszą kierować się do celu okrężną drogą i szukać przejścia wąwozami.

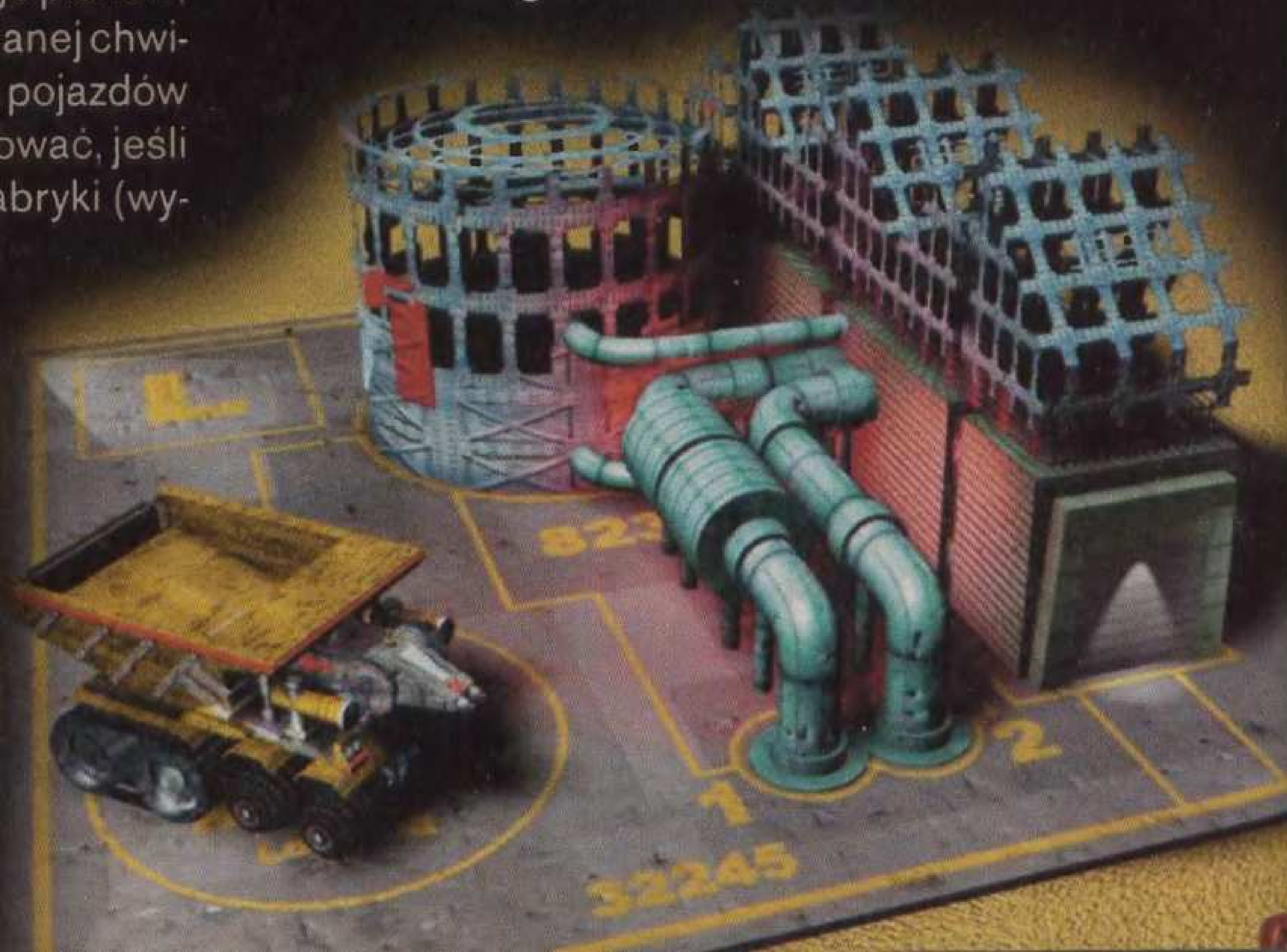
Sztucznej Inteligencji w Warzone 2100 można ufać jak chyba w żadnym RTS-ie do tej pory. Jednostki nie blokują się nawzajem, nawet potrafią ustępować z drogi sojusznikom, a do celu idą najprostszą drogą. Dlatego spokojnie możesz kliknąć myszką na minimapie i wierzyć, że armia niedługo znajdzie się w punkcie, który wyznaczyłeś, i to w całości, a nie podzielona na małe grupki, rozpaczliwie plączące się między wzgórzami. Inna sprawa, że program nie wybierze Ci najbezpieczniejszej drogi.

Warzone 2100 oferuje znakomitą zabawę. Dzięki doskonałemu interfejsowi, dobrej Sztucznej Inteligencji oraz, wydawałoby się oczywistym, ułatwieniom (szkoda że nie są tak oczywiste dla innych twórców RTS-ów) program zasługuje na godne miejsce w RTS-owym panteonie.

Jacek Piekara

PS Przyznam szczerze – żałuję, że nie znalazłem dla Warzone 2100 tyle czasu, ile bym chciał. Bo Warzone to nie tylko kampania, ale i bardzo interesujące scenariusze typu „skirmish" (na przykład można w nich startować z rozbudowaną bazą i dostępem do zaawansowanych technologii) oraz, oczywiście, opcje gry wieloosobowej. Wszystkich, którzy chcieliby podzielić się swymi przemyśleniami dotyczącymi taktyk oraz strategii w Warzone 2100 (zwłaszcza chętnie widziałbym opisy zmagań w trybie multiplayer), zapraszam na „żółte strony" do klubu EKG.

Pole bitwy w Warzone 2100 jest trójwymiarowe ze wszystkimi konsekwencjami tego rozwiązania.



Amerzone

Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Czy uwierzyć w indiańskie baśnie i legendy?

Jaka tajemnica kryje się w historii wyprawy z przed 60 lat?

Dlaczego wszyscy pragną byś trzymał się z dala od Amerzone?

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację.
(Pixel-ina '99 Award).

„Grafika jest cudowna, interfejs prosty, a fabuła fascynująca".
Home PC - Francja (9/10).

„Przepiękna, zniewalająca, czarująca! Trudno znaleść słowa, by wyrazić podziw dla Amerzone. Nie sposób pozostać obojętnym na tą powódź barw, niebiańskie krajobrazy i efekty dźwiękowe, które powodują, że chcesz zatonąć w przygodzie".
PC Jeaux - Francja (90%).

„Praca wykonana przy Amerzone jest absolutnie niewiarygodna i godna szacunku".
PC Soluces (83%)

„Amerzone jest tak samo dobra pod względem fabuły, jak i grafiki".
Yahoo! Multimedia News.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

CODA

Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11









HEROES III OF MIGHT AND MAGIC®

MULTIPLAYER



Kto ukończył zwycięsko wszystkie kampanie dla jednego gracza, może rozpocząć naukę prawdziwej gry w HoM&M III.

Kilka rad

- Szkoląc bohatera, decydujesz, kim ma się stać. Niweluj jego słabe punkty, wzmacniaj najważniejsze cechy.
- Dbaj o morale i szczęście Twojej armii. Pamiętaj o możliwych konfliktach między oddziałami wywodzącymi się z różnych miast!
- Odpowiednio wykorzystane czary Fly, Water Walking lub Town Portal są często kluczem do zwycięstwa!
- Nie inwestuj w zamki, które przechodzą z rąk do rąk. To czysta strata pieniędzy i prezent dla przeciwnika.
- Prawie nigdy nie kupuj silosa, nie zwróci się przed Y2K :-)
- Zamek jest groźnym przeciwnikiem. Osiem najsłabszych kreatur (każda stanowi jeden oddział) da łucznikom z wież czas na zadanie wrogowi dotkliwych obrażeń.
- Zawsze dziel wojsko na maksymalną liczbę oddziałów.
- Jak największy odkryty teren = brak przykrych niespodzianek.
- W Gildii Złodziei dowiesz się, co dzieje się u przeciwnika. Zaglądaj tam niemal codziennie.
- Nie chomikuj kasy, kupuj wojska i budowle!
- Niech każdy z Twoich bohaterów korzysta ze wszystkich budynków i miejsc poprawiających współczynniki.

Miałem kiedyś niewątpliwą przyjemność zmierzyć się z Alexem w pewnej grze strategicznej, stworzonej bardzo dawno temu wyłącznie w wersji multiplayer. Owa gra przez wieki zdobyła ogromną popularność na całym świecie i mało kto odważyłby się nazwać ją „prymitywną do szpiku kości". A przecież pole bitwy to 64 kwadratowe (zgroza! nawet nie heksy!) pola, ruchy figur proste jak konstrukcja cepa, a pod kontrolą ma się zaledwie szesnaście jednostek. Natomiast o strategii rozgrywki Bardzo Mądrzy Gracze napisali już setki Bardzo Mądrych Książek, w Bardzo Prestiżowych Zawodach można zaś wygrać Bardzo Dużo Pieniędzy.

Zmierzam do konkluzji, że w rasowej grze strategicznej nie muszą występować tysiące żetonów opisanych przez setki współczynników. Wręcz przeciwnie, dobra strategia to taka, w którą grać można się nauczyć w jeden wieczór, natomiast grać dobrze – przez resztę życia. I tu dochodzimy do sedna. To nie HOM&M III jest prymitywna. Na pewno nie! To zaimplementowana w niej SI (podobnie jak w większości gier komputerowych) jest beznadziejna.

Na wymagającego komputerowego przeciwnika chyba przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, gorąco zatem polecam próbę sił z żywym partnerem. Wyzwanie dużo trudniejsze, a satysfakcja bez porównania większa.

Gra w trybie multiplayer różni się bardzo od rozgrywki single. Jak bardzo? Bardzo... Zupełnie inne taktyki walki, rozwoju miast, inna gradacja ważności czarów, wielkość potykających się armii (15 archaniołów to armia–gigant). Konieczność ciągłej obserwacji terenu, śmiałe, zaskakujące manewry, okrzyki triumfu i rozpaczy.

Kto ukończył zwycięsko wszystkie kampanie w trybie single, może rozpocząć naukę prawdziwej gry w HoM&M III. Mam nadzieję, że pomogę Wam trochę w... doprowadzeniu kolegów do białej gorączki i czarnej rozpaczy :-), kiedy kolejny raz zdobędziecie ich dopieszczoną stolicę.

Wybór mapy

Dla każdej rozgrywki trzeba wybrać odpowiednią mapę. Wielkość mapy, liczba graczy, wreszcie sam kształt i rodzaje terenów mają duży wpływ na późniejszy sposób budowania zamków, rekrutację herosów, gospodarkę – czyli praktycznie na wszystko.

Map w Internecie jest zatrzęsienie. Chyba najlepsze serwery HOM&M III to polski http://www.homm3.zone.pl i zagraniczny http://www.homm3.com. Znajduje się tam dużo mapek do trybu multiplayer oraz linki do innych serwerów. Nic, tylko ściągać i grać.

Mapa musi być „obiektywna" – NIE MOŻE stwarzać lepszych warunków którejś stronie. Dobry gracz powinien wygrać ze słabym, niezależnie od tego, skąd startuje. Po kilku rozgrywkach możecie więc dojść do wniosku, że mapę trzeba trochę przerobić: osłabić lub wzmocnić oddziały NPC-ów, tu coś dodać, tu ująć. Na szczęście edytor jest łatwy w obsłudze i poprawienie mapki zajmie kilka chwil.

Ustawienia

Kiedy uzgodnicie mapę, możecie przejść do ustawienia stopnia trudności gry – polecam przyspieszający rozgrywkę poziom easy. Wybieramy miasto, pierwszego bohatera i początkowe zasoby.

Mimo zapewnień autorów, że wszystkie zamki są równorzędne, według mnie w każdych warunkach najlepszym miastem jest Castle. Pozostałe dwie decyzje należy uzależnić od mapy. Szybkie rozgrywki, w których doskwiera nam brak gotówki, promują herosów dających złoto, co oznacza przewagę złota nad surowcami. Na mapach dużych, gdzie łatwo stać się bogatym, polecam wybór artefaktu oraz herosa specjalizującego się w jakimś fajnym zaklęciu czy dowodzącego jednostkami, z których chcemy stworzyć trzon naszej armii.



Teoria debiutu

Po ustaleniu wszystkich wstępnych założeń możecie wreszcie zaczynać, pamiętając, że POCZĄTEK JEST NAJWAŻNIEJSZY.

Już pierwszego dnia należy kupić drugiego (lub nawet trzeciego – to zależy od okolicy) herosa (powinien być mieszkańcem Waszego miasta). Jego armię oraz wszystko, co można było kupić, przekażcie swojemu wybrańcowi – nazwijmy go „debeściakiem". Pozostałym bohaterom – zwiadowcom – należy zostawić kilka najsłabszych jednostek, w grupach liczących po jednym stworze. Dzięki temu w razie potyczki nie wszyscy żołnierze zostaną zabici w pierwszej turze walki – będą mieli szansę ucieczki (i ponownego werbunku w Tavern).

Wzmocniona armia „debeściaka" umożliwi mu pokonanie NPC-ów strzegących kopalni, budynków dodających umiejętności itp. Zwiadowcy powinni w tym czasie zbierać, co się tylko da, odkrywać teren (bardzo ważne!), umożliwiając „debeściakowi" skoncentrowanie się na walce.

Ta taktyka pozwala w krótkim czasie przejąć kontrolę nad największą liczbą złóż. Później zwiadowcy mogą dosyłać wojska „debeściakowi", który w zasadzie nie powinien nigdy wracać do zamku (wyjątek – poznawanie nowych czarów).

Z czasem należy dać zwiadowcom kilka szybkich jednostek (z Castle niezłe są gryfy) i zabrać wolne – poprawi to ich szybkość. Generalnie należy promować „debeściaka": to on walczy, bierze skrzynie z punktami doświadczenia, artefakty itp. Uzyskanie jak najwyższych współczynników BARDZO pomoże w późniejszej konfrontacji.

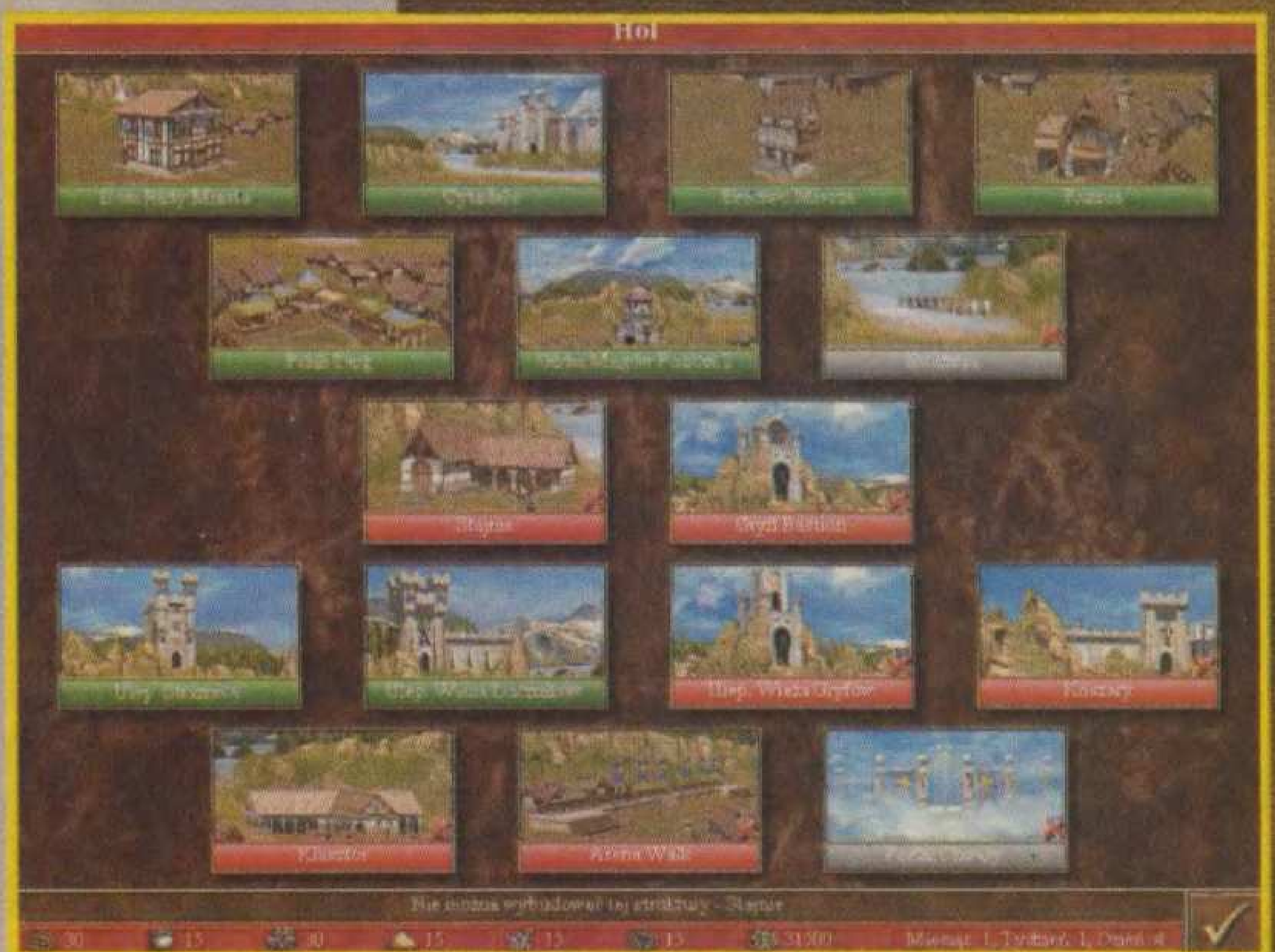
NIGDY (no, prawie nigdy :-) nie powinno się dzielić jednej silnej armii na dwie słabe. Gracz dysponujący skoncentrowaną siłą bez wysiłku zmiażdży kilku słabszych bohaterów, nawet jeśli w sumie mają więcej wojska.

Rozbudowa

Kolejność kupowania budynków to bardzo ważna decyzja strategiczna. Po pierwsze i najważniejsze: w HoM&M III nie zwycięża się za pomocą pieniędzy. Tu wygrywa się armią. Zamek trzeba rozbudować tak, aby w momencie konfrontacji mieć jak najwięcej jak najlepszych jednostek, a nie sakiewkę wypchaną złotem. Złoto i bogactwa służą wyłącznie do werbunku. Dlatego nie sądzę, aby najlepszą metodą było „pójście w capitol" (sprawdza się tylko na dużych, pozbawionych kopalni mapach).

Proponuję stawiać budynki w takiej kolejności: Mages Guild (herosi nauczą się czaru Magic Arrow, co bardzo pomaga w pierwszych, łatwych walkach), Town Hall, Blacksmith, Barracks, Monastery, Citadel. Wreszcie siódmego dnia – Portal of Glory. W ten sposób będziecie mieć dwa anioły w pierwszym dniu drugiego tygodnia, taka armia z łatwością (i bez strat własnych) rozniesie większość okolicznych NPC-ów.

Dopiero później kupujcie budynki zwiększające dopływ gotówki oraz rozbudowujcie gildię. Ponieważ w HoM&M III upgrade nabytej wcześniej jednostki nie kosztuje wiele (cena słabszej jednostki + koszt ulepszenia = cena lepszej jednostki), warto szybko werbować, co się da. Później zwiadowca zabierze od „debeściaka" słabsze jednostki i popędzi do miasta, aby je ulepszyć.



Walka

O niej można pisać i pisać... Przed walką „debeściaka" należy dobrze przygotować: włożyć ekwipunek (artefakty dające większe możliwości ruchowe, zwiadowcze itp. wymienić na pomocne w walce) i odpowiednio podzielić armię (dwa oddziały archaniołów dwa razy wskrzeszą siebie nawzajem).



W HoM&M III oddziały strzelające nie są tak silne jak w drugiej części gry, nie wszystkie też jednostki latające od razu dopadną wroga. Liczy się szybkość i inicjatywa. Dlatego bardzo ważne są czary Slow, Haste czy Blind, warto również za pomocą magii (np. Prayer) podnosić poziom cech Luck i Morale.



Atak najlepiej skoncentrować na jednej jednostce, aż do jej zniszczenia. Trzeba wciąż liczyć punkty HP – swoje i wroga. Łuczników należy szybko zablokować jednostkami latającymi. Gdy bohater, specjalizujący się w magii, walczy z tępym osiłkiem (lub na odwrót), dobierajcie artefakty i rodzaj terenu tak, aby wzmocnić lub zablokować możliwości czarowania.

Od redakcji: Ponieważ walka w trybie wieloosobowym niczym się nie wyróżnia, postanowiliśmy zilustrować tekst obrazkami z polskiej wersji gry, przygotowanej przez firmę Mirage.

Niezwykle ważna jest końcówka walki – za wszelką cenę należy dążyć do zabicia wszystkich jednostek wroga. Gdyby jakiś bohater uciekł, przeciwnik mógłby go ponownie zwerbować (a Wy nie zdobędziecie artefaktów pokonanego). Jeśli to Waszym wojskom grozi porażka, rzucajcie czary i walczcie tak długo, jak się da, a potem rejterujcie!

Na zdradzenie Wam innych tajemnic rozgrywki w trybie multiplayer nie mam, niestety, miejsca. Wszystkich chętnych zapraszam do wspólnej potyczki w Granecie, gdzie urzęduje nasz team „Heroesowy". Wielkie THX dla jego członków, Demona i Volanda, którzy bardzo mi pomogli, służąc rzeczowymi uwagami i godnie przegrywając :-) wspaniałe bitwy.

Yash

POCZĄTEK JEST NAJWAŻNIEJSZY. Zły debiut, podobnie jak w szachach, znacznie zmniejsza szanse zwycięstwa.



Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

CPU II Spółka z o.o.
ul. Gdańska 54
90-612 Łódź

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik”
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach”
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik”
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn -Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
	• CPU II Spółka z o.o.
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Nowy Sącz	• TSK Studio Komputerowe
Olecko	• INFOLAND
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Reda	• Usługi Informatyczne „Katfil”
Ruda Śląska	• RED BOX s.c.
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Słupsk	• Studio Komputerowe „STEL-DOM”
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS” s.c.
	• S.C. „TROL”
Wieluń	• PHU „IP”
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zabrze	• RED BOX s.c.
Zamość	• AMICOM

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP"
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

Usługi Informatyczne „Katfil"
ul. Jana Pawła II 14
84-240 Reda

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http://www.mawix.com.pl

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

RED BOX s.c. RED BOX
ul. Wolności 14
41-700 Ruda Śląska

RED BOX s.c. RED BOX
Plac Krakowski 1
41-800 Zabrze

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

Service-Q
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

„SiS" s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Studio Komputerowe „STEL-DOM"
ul. Jagiełły 3
76-200 Słupsk

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

S.C. „TROL"
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

TSK Studio Komputerowe
ul. Jesionowa 4
33-300 Nowy Sącz

P.U.P. „WACH" Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:

Imienną kartę klubową uprawniającą do zniżki przy zakupie gier w sklepach na terenie całego kraju (lista sklepów powyżej),



Bezpłatny wstęp na największe w Polsce Targi Gier Komputerowych „Gambleriada",

Zapraszamy

Dołącz do nas!

Do wyboru jeden z trzech prezentów (szczegóły na stronach z prenumeratą),



Szansę udziału w specjalnych imprezach organizowanych tylko dla klubowiczów.

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.

AMD K7 - słabiutko...
Na internetowej stronie The Firing Squad (www.firingsquad.com) przedstawiono pierwsze testy procesora AMD K7. Niestety, nie jest wcale tak różowo, jak zapowiadał producent. Jak się bowiem okazuje, jednostka zmiennoprzecinkowa K7 wciąż jest bardzo słaba. Test FPUMark 99 wykazał 2550 punktów dla procesora Pentium III 500, zaś dla AMD K7 550 zaledwie... 1590. Można się spodziewać, że aplikacje optymalizowane dla K7 wypadną w testach znacznie lepiej, jednak tylko co czwarta gra będzie korzystała ze specjalnych funkcji nowego procesora AMD.

PowerDVD 2.0
Na tegorocznych targach Computex na Tajwanie firma CyberLink zaprezentowała najnowszą wersję PowerDVD - 2.0. Jest to, moim zdaniem, najlepszy program do odtwarzania filmów z płyt DVD bez zastosowania sprzętowego dekompresora. Nowa wersja PowerDVD będzie korzystała z funkcji kompensacji ruchu, oferowanej przez chipy graficzne ATI RAGE PRO, S3 Savage3D, S3 Savage4 i SiS6326. Ponadto program będzie dekodował dźwięk Dolby Digital i rozdzielał go na cztery głośniki - oczywiście, jeśli karta muzyczna ma możliwość ich podłączenia.

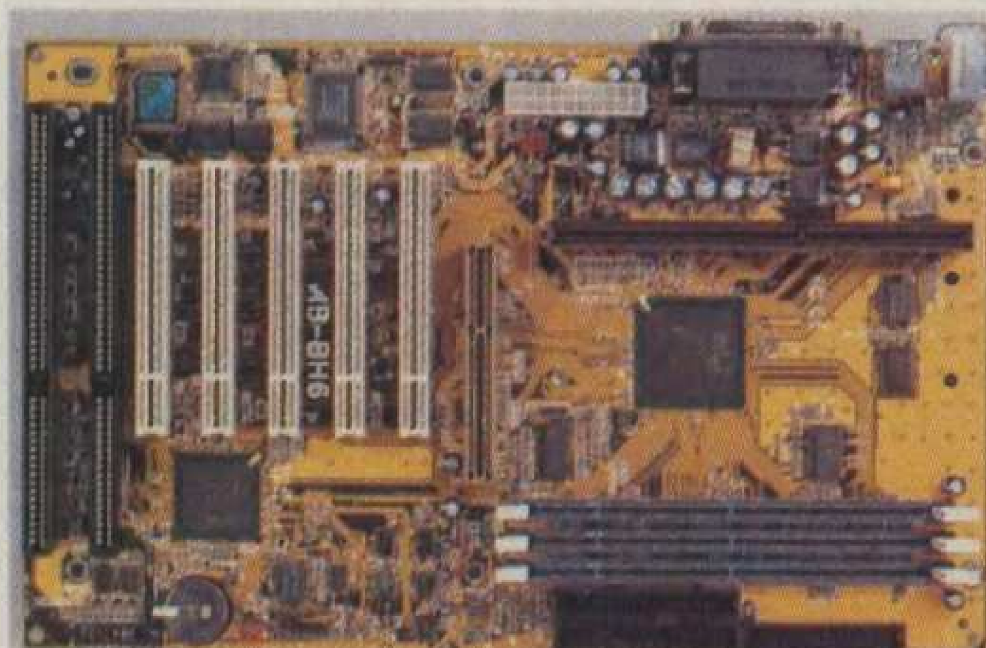
Dwuprocesorowy ABIT
ABIT znów atakuje, tym razem wprowadzając na rynek pierwszą dwuprocesorową płytę pod „socketowe" procesory Celeron (PPGA)! Płyta BP6 oferuje ponadto tryb UltraDMA/66, w którym nowe dyski twarde będą mogły dokonywać transferu danych z maksymalną prędkością 66 MB/s! Co ciekawe, BP6 wykorzystuje chipset BX.

Cztery wersje TNT2
Tak, tak, kość TNT2 można obecnie kupić w aż czterech różnych wersjach! Na początku dostępne były tylko TNT2 i TNT2 Ultra, które są 128-bitowymi chipami ze 128-bitową magistralą pamięci, a różnią się częstotliwościami taktowania jądra/pamięci (125/150 dla TNT2 i co najmniej 150/183 dla TNT2 Ultra). Rodzinę TNT2 powiększyły ostatnio układy Vanta oraz TNT2 M64 (Model 64). Oba mają 64-bitową magistralę pamięci, są zatem wolniejsze od „normalnych" TNT2. Vanta obsługuje maksymalnie 16 MB SD lub SGRAM, zaś TNT2 M64 - 32 MB. Testy kart opartych na obu tych kościach opublikujemy wkrótce.

Płyty główne ABIT BH6 i BX6 v2.0

Starsze, nowe i najnowsze...

Firma ABIT zdobywa na naszym rynku coraz większą popularność, głównie dzięki płytom głównym o wysokiej jakości. Produkty tej firmy cechuje łatwość konfiguracji. Już płyta BX6 v1.0 pokazała, że „mainboardy" ABIT-a są wyjątkowo wdzięczną platformą dla overclockingu. Teraz firma kusi potencjalnych klientów-podkręcaczy modelami BH6 i BX6 v2.0. Płyty te są w tej chwili najpopularniejszymi modelami ze stajni ABIT-a i trafiają do bardzo wielu komputerów.


Płyta BH6

Kto ma więcej?

BH6 jest dość długo obecna na naszym rynku i ma mocno ugruntowaną pozycję. Wszystko, co można o niej napisać dobrego, już napisano, więc ograniczę się tylko do przedstawienia tego modelu. Płyta oparta jest na intelowskim chipsecie i440BX, posiada pięć slotów PCI, jeden AGP i dwa sloty ISA. Pamięć można rozbudowywać modułami SDRAM (trzy 168-pinowe gniazda) do 768 MB. BH6 rozpoznaje i wspiera procesory pod złącze krawędziowe Slot 1 - Intel Celeron, Pentium II i Pentium III. Używane częstotliwości magistrali to 66, 75, 83, 100, 112, 124 i 133 MHz. Paleta mnożników jest również duża - od 2,0x do 8,0x, ze zmianą co 0,5. Tak więc możliwości konfiguracji i rozbudowy są duże, zwłaszcza że dokonuje się tego w szczególnie łatwy sposób. Płyta jest całkowicie bezzworkowa i wszelkie zmiany wprowadza się z poziomu BIOS-u w CPU SOFT MENU II.

Niestety, BH6 oprócz zalet ma niedogodności, które rzadko, ale mogą uniemożliwić próby podkręcania. Po pierwsze, płyta ma tylko dwa złącza dla wentylatorów, co znacznie obniża możliwości instalacji dodatkowego chłodzenia. Można się o tym przekonać szczególnie w upały, kiedy podkręcone systemy, które w innych porach roku pracowały doskonale, potrafią odmówić posłuszeństwa. Sam tego doświadczyłem, gdy włożyłem do BH6 mój C300A. Na płycie BX6 v1.0 pracował na 504 MHz przy napięciu 2,2V, jednak brak złączy dla wentylatorów uniemożliwił instalację całego systemu chłodzenia i musiałem obniżyć do 463 MHz. Ponadto gniazdo zasilania w BH6 umieszczone jest w zupełnie bezsensownym miejscu, tuż za procesorem, co poważnie utrudnia instalację dodatkowych elementów chłodzących.

BX6 v2.0

jest płytą nową; stanowi rozwinięcie linii bardzo dobrych

Głośniki VideoLogic Sirocco

Dla komputerowych audiofili

Jakość komputerowych głośniczków z małymi wyjątkami jest - według mnie - żenująca. Sugestia, żeby podłączyć komputer do domowego zestawu Hi-Fi jest dla mnie nie do przyjęcia. Nie po to kupuje się multimedialną maszynę, żeby potem biegać z nią po pokojach, gdzie stoją urządzenia, które by do niej pasowały.

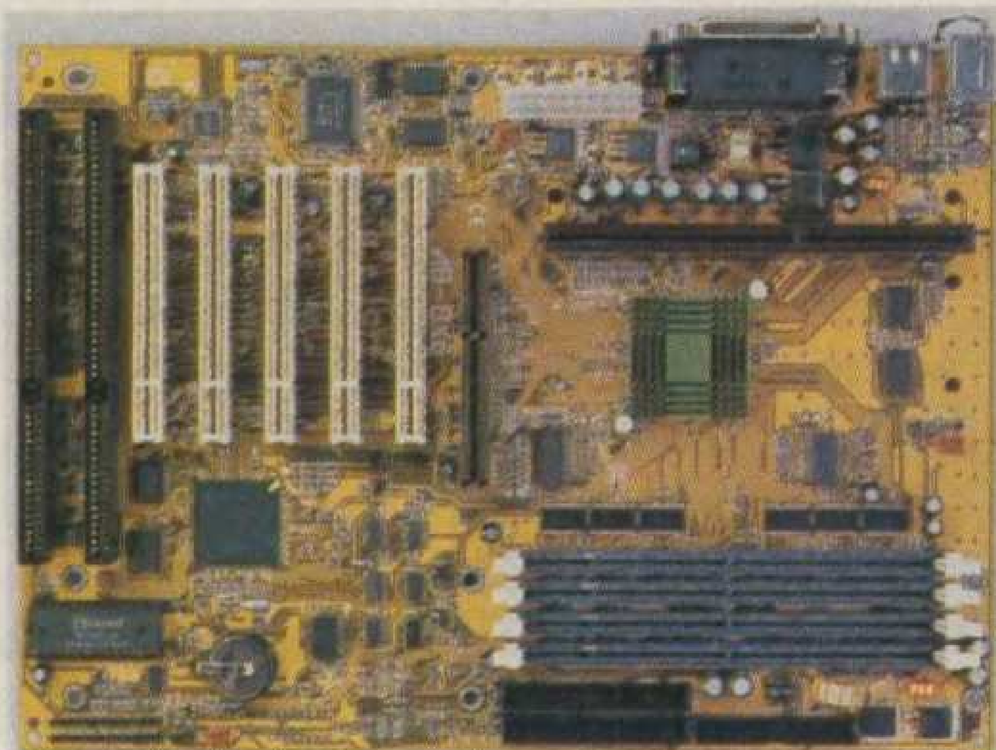
Nareszcie pojawił się produkt, który radykalnie zmienia tę sytuację: system głośnikowy Sirocco firmy VideoLogic. Już pierwsze spojrzenie na zestaw rozpala nadzieje na nadzwyczajne brzmienie, a dokładniejsze oględziny wprawiają w zachwyt. Także cena każe oczekiwać czegoś wyjątkowego. Sirocco deklasuje całą konkurencję. Zaskakuje niemal pod każdym względem, ale przede wszystkim urzeka wysoką jakością dźwięku. Nawet jego budowa przewyższa jakością produkty konkurencji.



Na zestaw składa się para małych głośniczków i subwoofer. Ich obudowy, pokryte czarnym matowym lakierem, wykonano z płyt MDF. Materiał ten stosowany jest w głośnikach Hi-Fi o wiele droższych od Sirocco. Małe „satelitki" są wyposażone w głośnik nisko- i średniotonowy 8 cm oraz wysokotonową kopułkę. Głośniki są bardzo dobrze ekranowane, więc satelitki można bez obaw stawiać blisko monitora.

Potężny, jak na głośniki do komputera, subwoofer (o rozmiarach mojej prywatnej miditowera!) ma na przedniej ściance głośnik niskotonowy 17 cm i wylot sporej rury bassreflex o średnicy 7 cm. Wszystkie zastosowane głośniki są produkcji renomowanej francuskiej firmy Audax. Na bazie jej produktów wielu znanych wytwórców

płyt firmy ABIT, opartych na chipsecie BX. Od modelu BH6 odróżnia ją właściwie tylko większa liczba funkcji. Płyta ta posiada tyle samo slotów AGP, PCI i ISA, wspiera te same procesory. Większa jest maksymalna ilość pamięci, jaką można zainstalować (do 1 GB) oraz to, co wyróżnia BX6 v2.0 – mnogość funkcji w rewelacyjnym CPU SOFTMENU II. Mamy więcej częstotliwości magistrali do wyboru (w nawiasie dzielnik dla PCI):



Płyta BX6 v2.0

66MHz (1/2), 75MHz (1/2), 83MHz (1/2), 100MHz (1/3), 112MHz (1/3), 117MHz (1/3), 117MHz (1/4), 124MHz (1/4), 129MHz (1/4), 133MHz (1/4), 138MHz (1/4), 143MHz (1/4), 148MHz (1/4), 153MHz (1/4).

Wyjątkową cechą BX6 v2.0 są bufory pamięci: sześć kości, które odpowiedzialne są za stabilizowanie pracy pamięci RAM, kiedy zajęte są wszystkie gniazda.

Przy projektowaniu tej płyty inżynierowie ABIT–a nie zlikwidowali wszystkich wad BH6. Co prawda płyta posiada trzy złącza dla wentylatorów, ale gniazdo zasilania nadal jest w tym samym dziwnym miejscu.

Co wybrać?

Po porównaniu funkcji i możliwości BH6 i BX6 v2.0 zaczynamy się zastanawiać, którą wybrać? Decyzja nie jest łatwa, ponieważ płyty te oferują podobne parametry, a różniące je funkcje tak naprawdę są rzadko wykorzystywane.

Uważam, że każdy, komu zależy na tych funkcjach i rzeczywiście chce podkręcać procesory, powinien nabyć BX6 v2.0. Zaawansowane opcje konfiguracyjne i większe możliwości zastosowania dodatkowego chłodzenia pozwolą uzyskać lepsze rezultaty. Jednak ci, którzy nie mają zamiaru przeprowadzać tego rodzaju eksperymentów, powinni nabyć BH6. Jest tańsza, niewiele się od BX6 v2.0 różni, a dodatkowych funkcji i tak się nie wykorzystuje. Oba modele płyt polecam zarówno podkręcaczom, jak i reszcie komputerowej społeczności, jako doskonałą podstawę do budowy własnego komputera.

SLOTKET

RS370 to przejściówka oferowana przez firmę ABIT posiadaczom płyt Slot 1, którzy chcieliby dokonać zakupu procesora PPGA, korzystającego z innej podstawki – Socket 370. Przejściówkę umieszcza się w gnieździe Slot 1, na niej instaluje się procesor PPGA. Zważywszy na niewygórowaną cenę, RS370 jest idealnym rozwiązaniem dla posiadaczy płyt „slotowych", którzy planują przesiadkę na PPGA.

TloluviN (tloluvin@box43.gnet.pl)

Płyty i przejściówkę do testów dostarczyła firma: BIOS Sp. z o.o; ul. Jagiełły 3, 02-495 Warszawa, tel. (022) 867 51 38, (022) 668 42 60; fax (022) 662 10 77. e-mail: office@bios.com.pl; http://www.bios.com.pl.

Ceny (z VAT):
ABIT BH6 – 490 zł,
ABIT BX6 2.0 – 580 zł.

---

buduje bardzo drogie i bardzo dobre kolumny. Jako że Sirocco to system aktywny, musi mieć wzmacniacz. Ma i to nie byle jaki! Z własną, metalową, błyszczącą, czarną obudową. Na przednim panelu znajdują się trzy pokrętła, gniazdo słuchawkowe i dioda świecąca mocnym, ciemnoniebieskim światłem (bajer!). Pierwszym pokrętełkiem regulujemy głośność, dwa pozostałe zmieniają charakter brzmienia zestawu. Z tyłu wzmacniacz prezentuje się nie mniej ciekawie: jedyne wejście jest, według deklaracji producenta, pozłacane! Sirocco został skonstruowany całkowicie zgodnie z zasadami obowiązującymi w świecie sprzętu Hi-Fi.

Osiągi zestawu są szokujące: wzmacniacz łącznie dla wszystkich kanałów ma moc 100 watów! Jest to moc rzeczywista, której nie należy mylić z mocą szczytową PMPO podawaną przez producentów plastikowych brzęczyków (w przypadku Sirocco wynosi ona ponad 1000 W...).

Po przywiezieniu Sirocco do domu, zamiast do komputera, podłączyłem go do mojego CD. Jaki był efekt? Niesamowity! Dźwięk jest bardzo „poważny", szeroko rozciągnięty pomiędzy skrajami pasma akustycznego; słyszymy niski, pomrukujący, ale konturowy i nie buczący bas, szczegółowe średnie i delikatne wysokie tony. Jakość dźwięku jest prawdziwie „hajfajowa". Właśnie tak podłączony zestaw pokazywałem kilku osobom i kolejno opadały im szczęki.

Przy komputerze Sirocco prezentuje się nie gorzej, ale od razu nasunął się wniosek, że warto poeksperymentować z porządnym ustawieniem całości. Ożywają stare MP3, no i dopiero teraz okazuje się, jak wspaniały dźwięk mają niektóre gry! Wręcz oddychające basem wybuchy i realistyczne brzmienie wszystkich efektów przy sporej głośności, a do tego muzyka w tle. Teraz nie denerwuje i często okazuje się całkiem niezła. Osiągane poziomy głośności pozwolą na zorganizowanie w Waszym pokoiku komory wysokich ciśnień.

Cena Sirocco może wystraszyć, ale za jakość się płaci, to chyba wszyscy wiedzą. Mimo że pozornie wysoka, to stosunkiem do jakości i tak bije chmarę tanich plastikowych brzęczyków. Scirocco pokonuje jakością brzmienia większość popularnych „miniwież". Jako człowiek audio-lubny gorąco polecam.

Łukasz Pilarczyk
(luksio@box43.gnet.pl)

Cena (z VAT): 1400 zł. Do testów dostarczył: WINMAX Polska, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 251 22 86. Http://www.winmax.com.pl, e-mail: office@winmax.com.pl.

Świetny Direct3D w Unrealu
Epic Megagames zapowiada, że kolejny patch do Unreala wreszcie sprawi, iż gra będzie działała w trybie Direct3D tak, jak powinna od samego początku. Ponoć jakość grafiki i szybkość animacji spowodują, że najlepszymi chipami dla tego wspaniałego FPS-a będą TNT/TNT2, RAGE 128 i G400. Patch ma się pojawić jeszcze przed wydaniem Unreal Tournament.

DirectX 7.0 – co nowego?
Na koniec czerwca zapowiadana jest wersja beta pakietu DirectX 7.0. W stosunku do DX6, wzbogacona jest ona m.in. o obsługę sprzętowych transformacji i oświetlenia z poziomu układu 3D (tzw. T/L engine). Ponieważ układów oferujących te możliwości nie ma jeszcze na rynku (jednym z pierwszych będzie NV10), więc wydajność pakietu 7.0 w stosunku do 6.0 na obecnie dostępnym sprzęcie nie wykazuje niemal żadnych różnic. Wedle oficjalnej informacji Microsoftu nowa wersja DX ma być o ponad 20% szybsza od poprzedniej. Nowy pakiet został przedstawiony ponad 500 twórcom gier na konferencji Meltdown '99, która odbywała się od 7 do 9 czerwca w Seattle.

Gry przyszłości
John Carmack z id Software, zapytany jak będą wyglądać gry 3D przyszłości, powiedział o cieniach. Otóż wreszcie ujrzymy prawdziwe wolumetryczne cienie, które można uzyskać dzięki buforowi szablonowemu (stencil buffer). Pierwsze efekty tego typu mają się pojawić już w Quake'u III. Tworzenie cieni wolumetrycznych może spowodować nawet czterokrotny spadek szybkości grafiki! Kości graficzne TNT czy RAGE 128 mają bufor szablonowy, w przeciwieństwie do Voodoo3. Ze względu na dużą popularność kart opartych na tym układzie, Carmack nie przewiduje rychłego stosowania w grach cieni wolumetrycznych, tworzonych wyłącznie sprzętowo.

Kolejne przecieki o Voodoo4
W Internecie pojawiły się kolejne przecieki o Voodoo4. Chip o kodowej nazwie „Napalm" według specyfikacji może być nawet lepszy od NV10! Szczegóły – w Klubie Technicznym.

Wieści zebrał

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Savage4

Powrót dzikusa

ViRGE – ta nazwa nie jest chyba obca żadnemu graczowi. Firma S3, jeden z czołowych producentów układów graficznych, tak właśnie nazwała swój pierwszy chip akcelerujący grafikę 3D. ViRGE był niegdyś równie popularny jak dziś Voodoo. Rok temu zastąpił go S3 Savage3D, który w tym roku doczekał się następcy – Savage4.

Różnice między Savage3D (pisaliśmy o nim w Gamblerze 11/98) a Savage4 są mniej więcej takie, jak między TNT a TNT2. Ogólnie rzecz biorąc, nowa kość jest szybsza i obsługuje więcej pamięci.

Savage4 jest pełnowartościowym, 128-bitowym chipem 2D/3D. Oznacza to, że pracuje zarówno jako karta VGA (i akcelerator 2D dla Windows), jak i wydajny akcelerator 3D. Zintegrowano w nim szybki układ RAMDAC – 300 MHz (Savage3D: 250 MHz). Savage4 produkowany jest w kilku wersjach: Pro, Pro-M, GT i LT. Różnią się od one od siebie ilością obsługiwanej pamięci (np. Pro: maksymalnie 32 MB, LT: maksymalnie 8 MB) oraz trybem pracy (np. Pro: AGP 4x, GT: AGP 2x).

Dość istotną nowością w Savage4 jest możliwość wielotektsturowania, mimo że układ dysponuje tylko jedną jednostką mapującą tekstury. Zazwyczaj chipy 3D nakładają jeden teksel (element tekstury) w każdym cyklu zegara. Savage4 potrafi nakładać w jednym cyklu dwa teksele. Dzięki temu w grach wykorzystujących wieloteksturowanie Savage4 jest prawie dwukrotnie szybszy od Savage3D, a jego osiągi są praktycznie porównywalne z TNT.

Do testów otrzymaliśmy jedną z pierwszych kart z układem Savage4 Pro – 3D Blaster Savage4 firmy Creative Labs. Ta wyposażona w 32 MB pamięci SDRAM i magistralę AGP 2x (dlaczego nie AGP 4x?) karta stanowi znakomitą alternatywę dla RIVY TNT.



3D Blaster Savage4 jest niewiele droższy od firmowych kart z chipem TNT. Do tego oferuje aż 32 MB pamięci (TNT: 16 MB), funkcje kompensacji ruchu (wspomaga odtwarzanie filmów z DVD) oraz kompresji tekstur, co jest jednym z atutów Savage4. Karta pozwala na sześciokrotną nawet kompresję bez widocznej straty jakości, co umożliwia załadowanie do pamięci lokalnej 3D Blastera do 180 MB tekstur! Dzięki temu wykorzystanie tekstur o wysokiej rozdzielczości (2048×2048; 32-bitowa tekstura o takiej rozdzielczości zajmuje 2048×2048×4 = 16,8 MB!) staje się zupełnie realne. Na dowód tego S3 udostępniła specjalne mapy dla Unreala i Quake'a II, które demonstrują wierne odtworzenie szczegółów ścian i przedmiotów.

Kompresja tekstur opatentowana przez S3, nazwana S3TC (S3 Texture Compression) jest częścią pakietu DirectX, zatem stanowi standard. Nadchodzące gry będą wykorzystywały możliwości tekstur o wysokiej rozdzielczości, zaś przykładami mogą być takie hity jak Quake III: Arena czy Unreal Tournament. Oba tytuły standardowo będą oferować duże tekstury i nie będzie trzeba do nich instalować łatek czy dodatków.

Jakość obrazu generowanego przez Savage4 jest bardzo dobra, zwłaszcza w trybie 32-bitowego koloru. Kość oferuje kilka specjalnych funkcji 3D, jak np. tłoczone mapowanie wybojów (emboss bump mapping), 8-bitowy bufor szablonowy i filtrowanie anizotropowe.

Pod względem szybkości Savage4 jest zbliżony do TNT, a najczęściej troszkę wolniejszy, tak więc w praktyce odpowiednią rozdzielczością do płynnego grania będzie 800×600 przy 32-bitowym kolorze. Jeśli lubicie internetowe deathmatche, gdzie akcja jest bardzo szybka, Savage4 będzie trochę za wolny – lepiej kupić Voodoo3 lub TNT2.

Creative 3D Blaster Savage4 sprzedawany jest z dwiema płytkami CD. Na jednej znajdują się sterowniki dla Windows 98 i NT 4.0 oraz kilka prostych programów użytkowych, na drugiej zaś – pełna wersja gry Expendable. Sterowniki umożliwiają ponadto podkręcenie chipu Savage4 i pamięci na karcie ze standardowych ustawień: 110/125 MHz do 143/143 MHz. Karta działała u mnie stabilnie przy częstotliwościach 143/140 MHz. Pamięć nie wytrzymała 143 MHz – 3D Blaster w grach 3D zawieszał się.

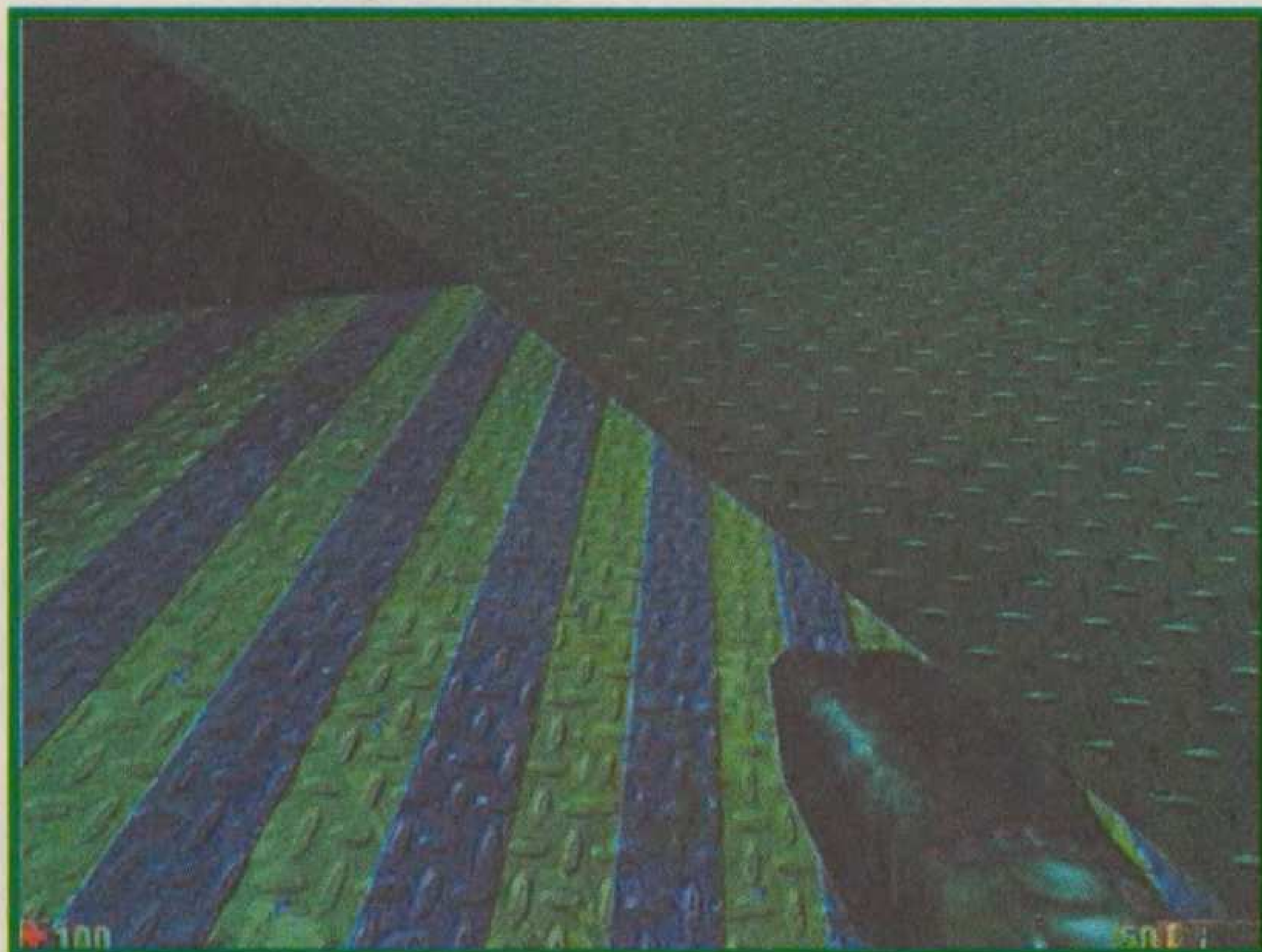
Savage4, podobnie jak Savage3D, ma być chipem popularnym. Niedrogi, ale także nie najszybszy. Bogaci i wymagający nadal wybierać będą z ofert NVIDII, 3dfxa czy Matroxa.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Cena (z VAT): 680 zł. Do testów dostarczyła firma: Creative Labs, ul. Sobieskiego 110 m. 3, 00-764 Warszawa, tel. (022) 646 52 16, faks (022) 646 52 15; e-mail: ewa_sitarek@creative.ie; http://www.soundblaster.com.

Unreal. Po lewej – screen z gry na zwykłych akceleratorach 3D, po prawej – efekt zastosowania tekstur w wysokiej rozdzielczości.





Matrox Millennium G400 DualHead

Jeziorko jak prawdziwe

Przedstawione na tegorocznych targach CeBIT karty graficzne kolejno docierają do Polski. W numerze czerwcowym opisywaliśmy już dopalacze z procesorami RIVA TNT2 i Voodoo3. Teraz pora na akcelerator Millennium G400 DualHead. Jak każda karta kanadyjskiego Matroxa, także i ta oparta jest na kości zaprojektowanej przez firmę. Tym razem jest to MGA-G400, następca MGA-G200. Chip ten ma konkurować z procesorami takimi jak RIVA TNT2 czy PowerVR 250.

G400 to ogromny krok do przodu w stosunku do G200. Zwiększono rozmiar magistrali – teraz wynosi aż 256 bitów (jest to jeden z pierwszych 256-bitowych układów graficznych). G400, podobnie jak G200, pracuje w trybie dwuwymiarowym (jako karta VGA) oraz jako bardzo wydajny akcelerator 3D. Zintegrowany 300 MHz RAMDAC oraz 16 MB (w testowanej wersji karty) lub 32 MB pamięci SGRAM umożliwiają mu wyświetlanie bardzo wysokich rozdzielczości (do 2048×1536) przy nie męczących wzroku częstotliwościach odświeżania (co najmniej 75 Hz) i pełnej, 24- lub 32-bitowej palecie barw.

Bardzo ciekawe są oferowane przez G400 możliwości akceleracji grafiki 3D. Już układ G200 był swego rodzaju rewolucją, gdyż jako jeden z pierwszych renderował w 32-bitowej głębi barw. Nie był jednak aż tak rozbudowany pod względem innych funkcji 3D jak np. RIVA TNT, która pojawiła się kilka miesięcy później.

G400 nadrabia wszelkie zaległości. Jego możliwości są tak duże, jak kości TNT/TNT2. Matrox dodał też kilka funkcji, których nie było w żadnym z konkurencyjnych układów.

Zdecydowanie najważniejsze jest środowiskowe mapowanie wybojów (environmental mapped bump mapping). Polega ono na odwzorowaniu nierówności powierzchni z pozoru gładkich przedmiotów, bez tworzenia nowych poligonów i w połączeniu z mapowaniem na tych przedmiotach otoczenia (środowiska). Środowiskowe mapowanie wybojów wymaga nakładania trzech tekstur na każdy trójkąt obiektu 3D: tekstury właściwej, mapy otoczenia i mapy wybojów. Dla G400 nie stanowi to jednak problemu, gdyż karta potrafi nakładać trzy tekstury w jednym cyklu zegara! Dla porównania konkurencyjne układy, jak TNT2, Voodoo3 czy RAGE 128, nakładają najwyżej dwie tekstury w tym samym czasie.

Środowiskowe mapowanie wybojów pozwala na tworzenie naprawdę ciekawych efektów: jeziora o falującej wodzie, „kałuż" na rozgrzanym asfalcie, chropowatych karoserii samochodów. Po ogłoszeniu specyfikacji G400 wielu producentów gier zapowiedziało zaimplementowanie obsługi środowiskowego mapowania wybojów w przygotowywanych przez siebie tytułach.

Oczywiście, posiadacze TNT/TNT2 lub RAGE 128 nie zostaną opuszczeni. Co prawda ich układy oferują znacznie prostszą odmianę mapowania wybojów, tłoczoną (emboss bump mapping), jednak część efektów będą mogli ujrzeć także na swoich kartach graficznych.

Testowana karta Millennium G400 oferuje ponadto funkcję DualHead. Na śledziu urządzenia znajdują się dwa 15-bolcowe złącza do monitora. Do jednego można podłączyć monitor, a do drugiego, przy użyciu znajdującej się w pudełku z kartą przejściówki, telewizor. Jednak G400 potrafi też sterować dwoma monitorami niezależnie! Drugi monitor można wykorzystać do powiększenia pulpitu Windows (np. z dwóch monitorów 15-calowych, pracujących w rozdzielczości 800×600, można stworzyć szeroki pulpit 1600×600 punktów), do oglądania powiększonych fragmentów obrazu albo filmów DVD (podczas gdy na pierwszym monitorze możemy pracować w Wordzie).

Jeśli chodzi o osiągi G400, to karta ta w niskich rozdzielczościach oferuje szybkość na poziomie RIVY TNT. Jeśli jednak zmienimy tryb graficzny na 1024×768, 1280×1024 lub 1600×1200 (w 32-bitowym kolorze), G400 pokazuje swoje pazurki. W tych rozdzielczościach, w teście demo1.dm2 (Quake II) nowy Millennium okazał się szybszy od TNT2!!!

Matrox ma w swej ofercie także karty Millennium G400 MAX (niedostępne w momencie, gdy piszę te słowa). Wyróżnia je ulepszony chip G400. Jest on taktowany szybszym zegarem (G400: 125 MHz, G400 MAX: 166 MHz) oraz szybszym układem RAMDAC (360 MHz). Karta Millennium G400 MAX z 32 MB pamięci i funkcją DualHead to smakowity kąsek dla każdego gracza. Niestety, cena na początku będzie odstraszająca.

Tymczasem 16-megowego G400 można już kupić za cenę 16-megowej TNT2. Warto zdecydować się na Matroxa, ze względu na obsługę środowiskowego mapowania wybojów. Jak ten efekt wygląda w praktyce – oceńcie sami na podstawie obrazków.





Screen z gry Expendable: ten sam, ale nie taki sam. U góry – wersja z włączonym efektem mapowania wybojów (obsługiwanym przez G400), u dołu to, co ujrzą posiadacze wszystkich innych akceleratorów 3D.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Na krążku Gamblera, w Kąciku Technicznym zamieściłem plik wideo, demonstrujący możliwości G400. Znajdziecie tam także wiele zrzutów ekranów, przedstawiających środowiskowe mapowanie wybojów.

Ceny (z VAT): Millennium G400 16 MB DualHead – ok. 730 zł; Millennium G400 32 MB DualHead – ok. 980, Millennium G400 MAX 32 MB DualHead – ok. 1200 zł. Do testów dostarczyła firma Tornado 2000 SA, Warszawa, ul. Kierbedzia 4, tel. (022) 851 24 01; e-mail: tornado@tornado.com.pl; http://www.tornado.com.pl.

Osiągi

	STB Velocity 4400*	WinFast 3D S320 II**	Millennium G400 16 MB***	3D Blaster Savage4****
Quake II 3.20 demo1 (16-bitowe tekstury)				
640×480 16bpp / 32 bpp	79,7 / 69,5	83,4 / 81,6	62,6 / 62,1	73,0 / 65,1
1024×768 16 bpp / 32 bpp	38,5 / 28,4	57,4 / 39,4	54,4 / 52,4	30,8 / 24,6
3DMark 99 Max (Pro) Z16 TB				
640×480 16 bpp / 32 bpp	3822 / 3850	3827 / 3855	3762 / 3808	3768 / 3636
1024×768 16 bpp / 32 bpp	2951 / 2137	3725 / 2916	3721 / 3587	2343 / 1642

Uwaga! Pomiarów dokonano przy użyciu komputera Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.1

* RIVA TNT (90/110), 16 MB, sterowniki Detonator 1.20

** RIVA TNT2 (140/160), 16 MB, sterowniki Detonator 1.18

*** G400 (125/166), 16 MB

**** Savage4 (110/125), 32 MB

Online

Powstaje nowy polski internetowy serwis o grach komputerowych – Tsunami. Stworzyła go grupa osób mających doświadczenie w podobnej działalności, a także we współpracy z pismami branżowymi. Mają ambicję szybko osiągnąć pozycję lidera. W chwili, gdy powstawał ten tekst, Tsunami jeszcze nie zaczęło działać, trudno więc wydawać wyroki. Oceńcie sami.
http://www.tsunami.pl

• • •

Jaskinia Behemota to często uaktualniany, obszerny serwis o grze Heroes of Might and Magic III, zawierający dokładne charakterystyki miast, armii, bohaterów i czarów oraz pliki i spory zbiór map (ok. 130). Na stronie można znaleźć również najświeższe informacje na temat gry i zapowiadanego na koniec tego roku Expansion Packa. Zapraszamy do
http://www.valhalla.com.pl/homm3

• • •

„Kaktus" to kolejna strona poświęcona sprzętowi komputerowemu. Jak większość serwisów oferuje duży wybór driverów, patchy i użytków pomagających podkręcić maszynę. Polecamy ją jednak z innego powodu – znajdziecie na niej pliki do programowania BIOS-u, co w dzisiejszych czasach (panika wywołana przez wirus Czernobyl) jest dużym plusem serwisu. Polecamy.
http://www.kaktus.punkt.pl

• • •

Jeśli poszukujecie pliku związanego z jakąś grą, to najlepszym miejscem, od którego można zacząć poszukiwania, jest strona 3Dfiles. Znajdziecie na niej duży zbiór patchy i driverów, a także mnóstwo opisów nowego sprzętu i gier oraz kolekcję filmów zapowiadających przygotowywane tytuły.
http://www.3dfiles.com/

• • •

Seria Wing Commander ma długą historię. Początkowo należały do niej zwykłe „symulatory fantastyczne", z czasem powstawały prawdziwe filmy interaktywne. Twórca serii, Chris Roberts, poszedł krok dalej. Kolejna część Wing Commandera nie będzie grą, lecz filmem. Zapowiada się ciekawie, szkoda tylko że zabraknie w niej aktorów znanych z ostatnich 3 części gry. Więcej informacji na temat filmu (jego premiera zbliża się wielkimi krokami) znajdziecie na stronie
http://www.wcmovie.com

• • •

Filmów o rzeczywistości wirtualnej nakręcono sporo, ale o jednym warto wiedzieć więcej. „Matrix" to

Atak z Internetu

Ponad dwa miliony Polaków korzysta regularnie z sieci Internet – jest to tyle, ile ludności liczy stolica. Czy możemy sobie wyobrazić, co działoby się na ulicach, gdyby nie było policji, a właściciele mieszkań i sklepów zdani byli wyłącznie na siebie?

Bezpieczeństwo komputerowe to temat spychany na margines potrzeb społecznych. O spokój i porządek na ulicach dba policja, straż miejska i inne służby. Na próżno jednak szukać instytucji, która zajęłaby się bezpieczeństwem życia wirtualnego.

Niestety, autorytety polityczne nie dostrzegają powagi sytuacji. Trzeba jeszcze bardzo wiele zrobić w zakresie edukacji i popularyzacji informatyki, aby zagadnienie bezpieczeństwa sieciowego stało się tak powszechnie znane, jak na przykład kwestia higieny osobistej. Tymczasem przestępcy komputerowi nie czekają, swą wiedzą zaś mogą zadziwić niejednego specjalistę. W Polsce ataki z Internetu na pewno są już na porządku dziennym, tylko jeszcze o tym nie wiemy, gdyż nie potrafimy rozpoznać objawów i skutków. Kto nie wierzy, niech przypomni sobie 26 kwietnia 1999 r., kiedy kilkadziesiąt tysięcy komputerów zamilkło na zawsze w wyniku działania wirusa CIH. Był to klasyczny atak z konkretnym zamiarem zniszczenia. Jak wiele niewinnych ataków penetrujących zdarza się codziennie, nie mamy pojęcia.

Obecność komputerów w życiu codziennym jest faktem, takim samym, jak istnienie banków, w których trzymamy pieniądze. Na dodatek komputery często przechowują informacje cenniejsze niż zawartość bankowych skarbców, a chronione są znacznie gorzej. Problem nie był poważny, dopóki nie pojawiły się sieci komputerowe. Dawniej, aby zabezpieczyć informacje, wystarczyło zamknąć komputer w sejfie. Obecnie złodzieje danych potrafią działać na odległość, używając urządzeń do wychwytywania zmian pola elektrostatycznego, generowanego przez pracujący komputer. Im cenniejsze informacje, tym większy arsenał środków może być użyty do ich kradzieży.



Zagrożenie spowodowane lawinowo rozwijającą się komputeryzacją jest większe, niż ktokolwiek może przypuszczać. Dotyczy w jednakowym stopniu wszystkich korzystających z komputerów. Nawet prywatny użytkownik, który nie robi nic poza okazjonalnym graniem, narażony jest na stratę, gdy wirus zaatakuje jego komputer. A jak niespokojnie musi spać prezes dużej firmy, dyrektor banku czy linii lotniczych, gdy uświadomi sobie, że nastoletnia osoba z drugiego końca świata może w kilka godzin spowodować ogromne straty jego przedsiębiorstwa. Pół biedy, jeśli zrobi to dla zabawy. Może przecież jednak działać dla konkurencji: wykraść dane czy unieruchomić system. Nie ma w tym przesady. Bezpieczny jest tylko ten, kto swojego komputera w ogóle nie włącza.

Natura nie znosi próżni, dlatego warto zapoznać się z tematem bezpieczeństwa komputerowego, choćby z myślą o obronie swojej własności. Atak na cudze dane to także zjawisko społeczne, ogólnoludzkie. Tylko zrozumienie jego istoty pozwoli mu zapobiec. Działalność aparatów instytucjonalnych, takich jak policja, wywołuje jedynie zejście przestępców do podziemia. Ścigani są „po fakcie". Zabezpieczenie mienia należy do jego właściciela.

Niektórzy na pewno zdają sobie sprawę, że postęp w dziedzinie zabezpieczeń jest wynikiem nieustannych zmagań krakerów i administratorów systemów komputerowych. Zabawa w szukanie dziur w systemach i ich zalepianie jest motorem postępu w tej dziedzinie. Dobry administrator powinien być więc dobrym krakerem i odwrotnie: z dobrego krakera na pewno wyrośnie świetny administrator.

Marcin Przasnyski

Od redakcji: Publikujemy fragmenty wstępu do książki „Atak z Internetu", która ukazała się miesiąc temu nakładem wydawnictwa Intermedia PL. Jej autorem jest obywatel USA, były kraker, obecnie ceniony specjalista w dziedzinie zabezpieczeń. Autor ma na koncie wiele profesjonalnych włamań, pragnie więc pozostać anonimowy, ukrywając się pod pseudonimem Andy Warhole.

Serwery naukowe

Że w Internecie można znaleźć wszystkie informacje, wie każde dziecko. W tym natłoku łatwo się jednak pogubić. Wpisanie w wyszukiwarce interesującego nas hasła przeważnie kończy się wyświetleniem adresów kilku tysięcy stron. Inny problem to wiarygodność danych, szczególnie ważna w przypadku informacji ze świata nauki, które często podawane są z błędami lub nawet... wyssane z palca. Ważne jest więc docieranie do źródeł informacji. Przedstawiam cztery serwisy, które uważam za interesujące i godne zaufania.

Scout Science Report

http://scout.cs.wisc.edu

Portal połączony z wyszukiwarką, coś w rodzaju Yahoo!, przeszukuje jednak Sieć pod kątem informacji naukowych. Na jego stronach znajduje się wiele artykułów oraz odsyłaczy do serwisów poświęconych poszczególnym zagadnieniom naukowym. Interesująca jest możliwość zamówienia biuletynu informacyjnego w kilku wersjach tematycznych, w tym biuletynu zbiorczego, prezentującego osiągnięcia naukowe we wszystkich dziedzinach. Jest on przysyłany e-mailem raz na dwa tygodnie. Zawiera także listę nowo powstałych serwisów o tematyce naukowej oraz ich krótkie opisy.

SETI at Home

http://setiathome.ssl.berkeley.edu

SETI@Home to projekt, dzięki któremu każdy posiadacz domowego komputera może aktywnie uczestniczyć w poszukiwaniach cywilizacji pozaziemskich. Pod podanym adresem otrzymuje się za darmo oprogramowanie (po zainstalowaniu zajmuje ok. 800 kB), które umożliwia badanie sygnałów radiowych przechwytywanych przez radioteleskop w Arecibo. Przy pierwszym uruchomieniu program rejestruje użytkownika na serwerze SETI, po czym ściąga partię danych (ok. 300 kB) i analizuje ją. Gdy skończy, prosi o podłączenie do Sieci i wyniki przesyła do serwera. Projekt SETI@Home wystartował około półtora miesiąca temu. Od tamtego czasu do badań przyłączyło się ponad 500 tys. osób, a ich komputery poświęciły na obliczenia łącznie ponad 10 tys. lat.

Space Science News

http://science.nasa.gov

Strona prowadzona przez naukowców z NASA, zawiera dziesiątki świetnie napisanych, bogato ilustrowanych artykułów na temat eksperymentów przeprowadzanych na całym świecie, głównie w USA. Jak nietrudno się domyślić, dominuje tu tematyka kosmiczna, choć trafiają się również teksty ogólne. Główną zaletą serwisu jest przystępny język artykułów. Nawet najbardziej skomplikowane zagadnienia przedstawiane są w sposób przejrzysty i zwięzły.

Tu także istnieje możliwość zaprenumerowania biuletynu informacyjnego (Science News Express), który powiadamia o pojawieniu się nowego artykułu na serwerze. Na stronie znajduje się również odsyłacz do oficjalnego serwisu JPL (Jet Propulsion Laboratory), gdzie można zamówić cotygodniowe raporty z przebiegu misji Mars Global Surveyor oraz Deep Space One.

The Mars Society

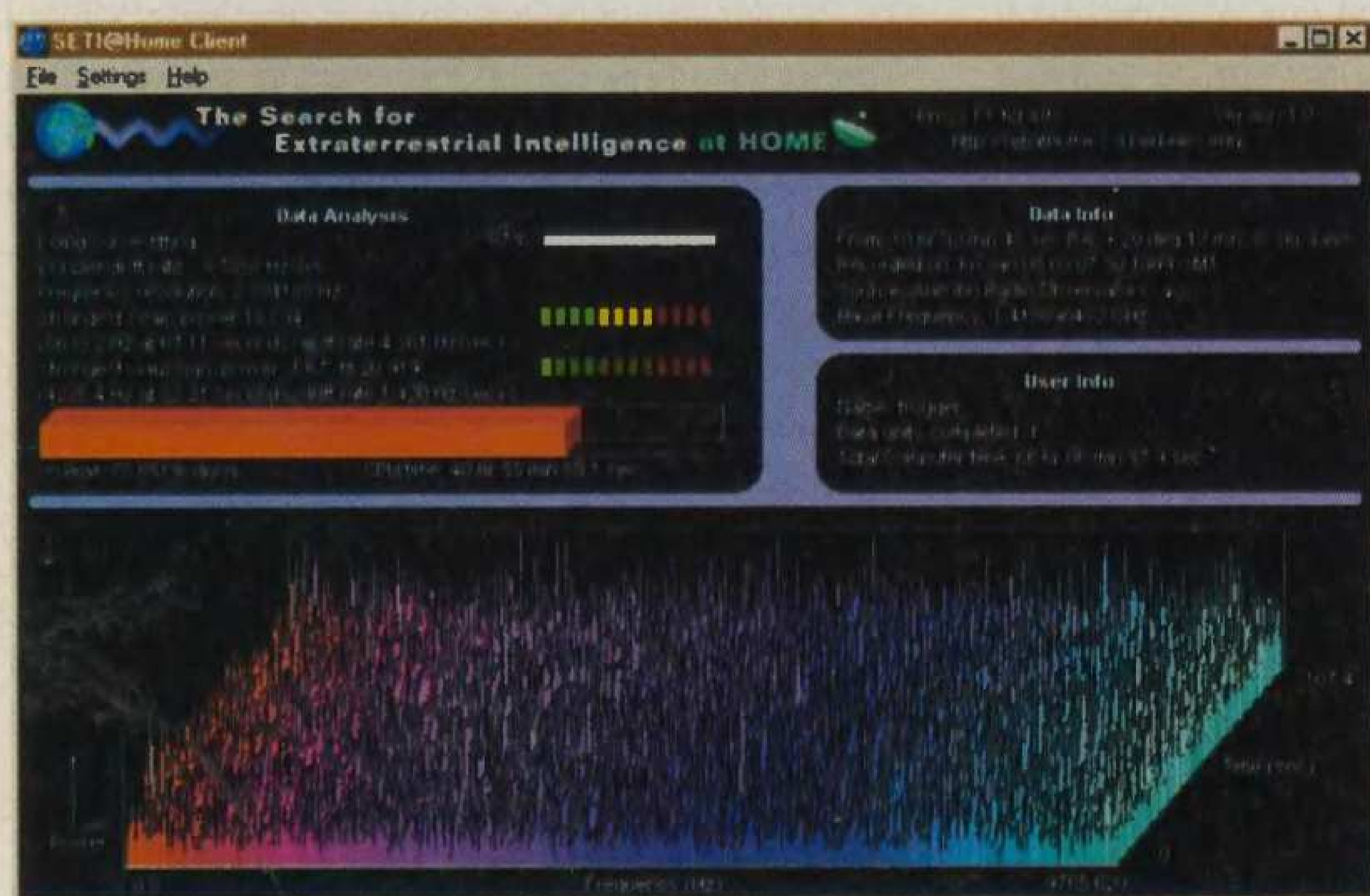
http://www.marssociety.org

Prywatna organizacja The Mars Society została założona dwa lata temu przez Roberta Zubrina, jednego z czołowych inżynierów z NASA. Jej celem jest zorganizowanie załogowych wypraw na Marsa w ciągu najbliższej dekady. Na liście członków znalazło się ostatnio wielu sławnych ludzi (np. James Cameron), dzięki czemu udało się zdobyć znaczne środki finansowe. Umożliwą one między innymi budowę w arktycznych regionach Kanady naukowej stacji badawczej, w której będą symulowane warunki panujące na Czerwonej Planecie.

Mars Society rozwija się bardzo dynamicznie. Jeżeli tempo zostanie utrzymane, niewykluczone, że już za 2–3 lata organizacja osiągnie swe statutowe założenia. Na stronie WWW znajdziecie szczegółowe dane na temat stowarzyszenia, jego planów i przede wszystkim wiele ciekawych informacji na temat Marsa.

Internetowa strona polskiego oddziału Mars Society (której mam przyjemność być webmasterem) znajduje się pod adresem http://www.geocities.com/ResearchTriangle/Forum/6230.

Piotr Moskal



Program analizujący informacje przesłane w ramach programu Seti@home działa jak screen saver. Dane przetwarzane są tylko wtedy, gdy komputer nie jest wykorzystywany do innej pracy. Podczas analiz na bieżąco wyświetlane są wykresy i inne informacje na temat badanego sygnału. Przetworzenie jednego pakietu trwa kilkadziesiąt godzin.

---

prawdziwe arcydzieło sztuki filmowej. Profesjonalne podejście do tematu, rzucające na kolana efekty specjalne oraz wspaniała gra Keanu Reevesa zapewnią świetną zabawę każdemu miłośnikowi SF i komputerów. Oficjalną stronę filmu znajdziecie pod adresem
http://www.whatisthematrix.com

• • •

Najnowsze informacje ze świata Hollywood, zapowiedzi, trailery, premiery, raporty finansowe filmów, archiwum – to raj dla fanów kina. A do tego jeszcze informacje na temat niemal każdego nowego tytułu (wraz z adresem jego oficjalnej strony WWW)! Wszystko to znajdziecie na stronie
http://www.film.sprint.pl

• • •

Orson Scott Card to jeden z najlepszych współczesnych pisarzy SF. „Gra Endera" jest jedną z obowiązkowych pozycji tego gatunku. Wszystkich wielbicieli wspaniałego pisarza zapraszam do „Hattrack River" – wirtualnej wioski, która została założona przez fanów cyklu o Alwinie Stwórcy. Znajdziecie tam dużo oryginalnych tekstów OSC, spośród których na uwagę zasługuje opowiadanie pod tytułem „Słonie w Poznaniu". Autorzy strony utrzymują stały kontakt z pisarzem, wiadomości tam zamieszczone są więc zawsze aktualne.
http://www.hattrack.com

• • •

Twórczość Franka Herberta znana jest na całym świecie. Jego saga o pustynnej planecie Diunie doczekała się adaptacji filmowej (choć tylko pierwszy tom) oraz trzech gier komputerowych. Wierni fani stworzyli stronę poświęconą temu cyklowi. Na stronie Fedaykin znajdziecie mnóstwo informacji o całym cyklu, zarówno o książkach, jak i o filmie Davida Lyncha „Dune", archiwum Diuny oraz gry tekstowe (tzw. MUD-y), oparte na książkach Herberta. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o Fremenach, odwiedźcie stronę
http://www.fremen.org

• • •

Ogłoszenia drobne w Internecie? Czemu nie! Na bezpłatnym serwerze „Okazja" codziennie pojawia się kilkadziesiąt nowych ogłoszeń, pogrupowanych w kategorie „Kupię", „Sprzedam" i „Usługi", dotyczących wszystkiego: komputerów, pracy, nieruchomości, zwierząt, samochodów itd.
http://www.okazja.com

Wieści zebrał

Aragorn (aragorn@gambler.com.pl)

Antywstępniak

Oburzony czytelnik napisał ostatnio, że irytuje go maniera pisania wstępniaków do tej dwukolumnowej rubryki, już w nazwie zawierającej pewną dawkę chaosu. By, jak pisze czytelnik, VARIA'tkowo nie zamieniło się w jakieś Porządkowo, postanawiam spełnić jego oczekiwania. Tym razem wstępniaka nie będzie.

Nie napiszę więc o zawartości tego wydania - ani o w stu procentach prawdziwej historii spisanej w stylu słynnego żydowskiego satyryka, Ephraima Kishona, ani o arcyinteligentnej polemice dotyczącej tekstu „Buntownik z wyboru" (G 6/99). W ogóle nic nie napiszę.

Nie życzę więc miłej lektury i do nieprzeczytania za miesiąc.

Ko(ntr)ordynator

VARIA'tele

Druga odsłona naszego konkursu dla pełnoletnich czytelników. Wystarczy zadzwonić pod numer 0 700 (654+98) - 76% z 2326 i podać prawidłową odpowiedź. Na zwycięzców czeka 20 albumów fotograficznych „Spławiki wczoraj i dziś".

Jak nazywa się rejon bombardowany przez NATO wiosną bieżącego roku?

a. Mrągowo, b. Działdowo, c. Kosowo

Losowanie odbędzie się w 31 lutego.

Chris

Wybór z Buntownika

Obecni gracze w większości (99%) nie umieją grać. Nie chcą grać. Chcą, aby to nimi grano. Aby ich zabawiano. By zbawiono ich znudzone, cyniczne (błąd... być cynikiem też trzeba umieć) dusze. Tak jak dawniej. Płytka myśl: „wszystko już było" cóż oznacza? Ano, wizję świata, który nie jest tworzony, lecz dawany - z gazet, z książek, od innych ludzi - odbiorcy stojącemu z rozwartą gębą i chłonącemu. Takiemu to, rzecz jasna, wydaje się, że wszystko już „było", ponieważ sam nic nie zrobił. Bo „być" to może „robić"...

Charakterystyczną cechą graczy jest sentyment, a moim zdaniem - infantylizm. Stare 8-bitowe gry były fascynujące nie dlatego, że istnieje jakaś szczególna „obiektywna" (scenariusz, technika graficzno-muzyczna) ku temu przyczyna, lecz dlatego, że człowiek był młody i inny. Albo po prostu inny. Mały szczególik: gier na 8-bitowce były grube tysiące, pamięta się zaledwie kilka (ile przez tydzień „przewalało się" tytułów? 10? 20? czasem więcej), zazwyczaj przez wzgląd na klimat „dookólny". Granie w kilka osób w Boulder Dasha czy Spy vs. Spy (niektórzy dokonywali cudów jako np. nietrzeźwi), śrubowanie w gronie znajomych wyników okrążeń w 1 GP (znam przypadek pewnego, chorobliwie zazdrosnego osobnika, który chował dyskietkę z tym programem, aby nikt wcześniej od niego nie zapisał się w hall of fame!), triumfowanie po całonocnym graniu w Elite czy Pirates!, bo znalazło się kuzynkę ojca czy dało łupnia Thargoidom (a twarde to były s...syny). I tak dalej, i tak dalej.

„Dusza" gry tkwiła w graczu, nie w grze. Wyznaję konstrukcjonizm - traktuję otoczenie (w tym i gry) jako pretekst. Li tylko pretekst. Do „rozbudowywania" siebie, do poznania siebie. Wartość danej gry jest nierozerwalnie związana ze mną, z tym co akurat radośnie „odcedzam" z ekranu, a jednocześnie z tym, co tam chcę widzieć, uzyskać. Nie potrafiłbym oddzielić, nakreślić granicy - oto tutaj, w tej konkretnej emocji, w konkretnej grze - co pochodzi od niej, a co ode mnie. Ja to gra, gra to ja (przesada i metafora). Nie jest to wcale „rozgrzeszanie" gier czy postulowanie braku kryterium w ocenianiu „grywalności", ale wzniesienie go na właściwy poziom - tego, KTO ocenia. Nie produkt, bo on „sam w sobie" nie istnieje, ponieważ siatki różnych ocen, recenzji, interpretacji danej gry (nie mówiąc już o ich uzgodnieniu...) nie pokrywają się. Zostaje ten, kto odbiera, Gracz. Tylko on jest odpowiedzialny za swoją ocenę, za interpretację (nie „obiektywną" wartość gry). On to przecież w końcowym efekcie jest osobą, która decyduje się spędzić bezcenne chwile swego życia z Grą.

A zatem diagnoza jest już łatwa. Nasz „Buntownik z Wyboru" okazuje się człowiekiem maskującym swoje frustracje, fobie wobec: świata, siebie samego, kochanki, budki z piwem, książek, własnego libido, a może braku sensu, celu w życiu.

Historia pewnej pinezki albo

Tekst dedykuję wszystkim nałogowcom.

Każdy z nas tkwi w szponach nałogu. Niektórzy nie potrafią rozpocząć dnia bez kieliszka [mam nadzieję, że kolega nie pije, nomen omen, do mnie - Ordynator], innym zaś drżą ręce, jeżeli nie dzierżą papierosa. Mój nałóg jest być może niezwykły - ja mianowicie żuję pinezki. Zajęcie to nie wpływa wprawdzie najlepiej na zęby, pomaga mi jednak skupić się i rozluźnić. Może mieć jednak wyjątkowo szkodliwe następstwa.

Zdarzyło się to przed laty, gdy rozpoczynałem pracę w pewnej sporej agencji reklamowej. Warunki nie były może najlepsze, dostałem jednak swój kącik, biureczko i podpięty do Internetu za pomocą światłowodu komputer. Do pełnego szczęścia brakowało mi tylko konta na firmowym serwerze.

Ów fatalny poranek niczym nie różnił się od pozostałych - było trochę pochmurno, a ja miałem huk roboty. Niczego nie podejrzewając, sięgnąłem do pudełka z pinezkami, by oddać się ulubionemu zajęciu. Właśnie w momencie, gdy udało mi się zębami oddzielić łepek od ostrza, firmowy komputerowiec zbliżył się do mnie cichutko jak kot i oznajmił: - Założyłem ci konto!

Słysząc nieoczekiwanie męski głos tuż przy uchu, podskoczyłem na krześle i gwałtownie wciągnąłem powietrze. Następnie grzecznie podziękowałem i wróciłem do przerwanych zajęć. Po chwili zorientowałem się, że coś jest nie tak. Miałem wprawdzie w ustach ostrze mojej pinezki, łepek zniknął jednak bez śladu. Mogło to oznaczać tylko jedno - gdy nabierałem powietrza, łepek wśliznął mi się do tchawicy i potem dalej, do płuc. Jak na zamówienie poczułem w piersiach dziwny ucisk.

Dochodząc do słusznego wniosku, że co wpadło, to i wypadnie, nie przejąłem się szczególnie sytuacją. Z rzadka jedynie pocharkiwałem, mając nadzieję, że ciśnienie wypchnie z moich trzewi obce ciało.

Być może na tym sprawa by stanęła. Około południa musiałem jednak udać się w ważnej sprawie do działu marketingu. Tam rozsiadłem się i, jednym uchem słuchając niezwykle ważnych informacji przekazywanych mi przez szefa działu, dalej próbowałem pozbyć się fatalnego łepka. Wydawane przeze mnie tajemnicze odgłosy w końcu zaintrygowały mojego rozmówcę. Zapytał, co mi jest. Grzecznie oznajmiłem, że w moich płucach znajduje się pinezka. Wtedy on, nie wiedzieć czemu, nie przeszedł nad tym do porządku dziennego, lecz wstał i gromkim głosem oznajmił na całą firmę: - Słuchajcie, jemu do płuc wpadła pinezka!

W tym momencie rozpętało się piekło. Wokół mojej skromnej osoby zgromadziły się wszystkie firmowe kobiety, od działu obsługi klienta, po asystentkę dyrektora. Przez chwilę patrzyły na mnie jak na raroga, potem jednak z ich ust posypały się zbawienne rady. Po kilku minutach byłem już przekonany o ich słuszności. Porzuciłem sporadyczne charknięcia i próbowałem wydobyć pinezkę jednym potężnym kaszlnięciem. Niestety, jedynym efektem moich starań było wydanie z siebie przerażającego dźwięku, przypominającego trochę ryk rannego drapieżcy gdzieś w sawannie. Zadowolony z wywołanego efektu powtórzyłem czynność kilka razy.

Wtedy na scenę wkroczył dyrektor. Poinformował zgromadzonych, że właśnie odbywa ważną rozmowę telefoniczną z zagranicznym kontrahentem, który zaciekawiony pyta, dlaczego po naszym biurze biegają dzikie zwierzęta. Skoro moje życie zależy od charczenia, to dlaczego nie charczę w toalecie?

Chce odmiany, chce – tak jak dawniej było – chce do mamy, chce być przytulony, ukojony, chce, aby powiedziano mu wprost i jasno – to jest góra, a to jest dół – bo tak działa mechanizm sentymentu, infantylizmu (weźcie ode mnie ten zły, brzydki świat! kiedyś... kiedyś było inaczej...! buu!).

Piszę to na poły ironicznie, rzecz jasna. A właściwie całkowicie ironicznie, lecz są to konsekwencje pewnych oczekiwań i postaw... Ja się zmieniam, zmieniają się moje gry. Nie widzę żadnego sensu w odwoływaniu się do mętnych korzeni sentymentu do starych „dobrych" czasów (co będzie za 20 lat? „paaanie, kiedyś to były laaaski, piwooo i w ogóleeee..."').

Jeśli wszystkie gry są według mnie do kitu, być może to znak, że nie jestem już Graczem? Może po prostu wyrosłem z tego? Tak, jak niektórzy wyrastają z bajek o elfach, księżniczkach i smokach? Może czas zająć się marketingiem lub poważną, głęboką i inteligentną polską prozą współczesną? Gry nie są dla każdego. Nie proponują wspólnych dla wszystkich kontekstów czy ram interpretacji. Nie wciągną wszystkich, nie oferują światów dopasowanych do każdego gustu. Są dla wybranych. Tak jak magia. Tak jak wyobraźnia. Tak jak wrażliwość. Gram od dawna, od 11 bodajże lat, i nie jestem już w stanie grać w stare 8-bitówki czy 16-bitówki. (Raz, bo gry zręcznościowe są już za trudne, nie ten refleks! Za cienki jestem, by grać w Dasha! Dwa, bo to, co lubię, czyli RPG, w starym wydaniu jest strasznie praco- i czasochłonne, taki np. ręczny „automapping". Lepsze jest wrogiem dobrego...).

Powstało sporo nowych, fajnych, bardziej skomplikowanych gier (Daggerfall czy Ultimy od VI w górę). Owszem, ja nie recenzuję tygodniowo stosu gier, tak jak nie przechadzam się po bibliotece, biorąc losowo książkę do łapy (w każdym razie niezbyt często). Smakuję to, co lubię, nie starając się nawet wydawać jałowych uogólnień na temat „całości" (czego? rynku gier? bez sensu...). Nie widzę regresu, widzę coraz fajniejsze gry RPG, coraz większe światy i mam coraz większą radochę z grania. I coraz większą chęć grania. Lubię być Graczem. Nie jestem sfrustrowany.

Michał Speier

Odpowiedź roztańczonego buntownika

Punkt widzenia autora jest ciekawy. Ta nietzscheańska świeżość, przy której moje dekadenckie „nic mnie nie rusza" zdecydowanie traci blask. (Patos mode on). I dobrze – bo Ojczyźnie trzeba czynu! (Patos mode off).

Ale autor wpada w pułapkę. Pisze, że bezsensowne jest wydawanie uogólniających twierdzeń na temat rynku gier (A niby czemu? Tak samo ocenia się rynek książek, filmów i czego dusza zapragnie), a jednocześnie parę akapitów wcześniej, oceniając postawę kogoś, kogo mierzi gros współczesnych gier, pisze coś o kochankach, frustracjach i libido. No to albo uogólniamy, albo nie!

To cenny głos w dyskusji i z pewnością oryginalne spojrzenie na gry. Mnie, smutasowi, pozostaje tylko pozazdrościć koledze dobrego samopoczucia. Idę do mamy.

Jakub T. Janicki

Reduta Nortona

Opowiadanie rezydenta

Nam pisać nie kazano. W systemie zadrżało.
Ztrace'owałem program; dwieście funkcji grzmiało.
Globalnych procedur ciągną się szeregi,
Prosto, długo, daleko jako morza brzegi.
I ujrzałem EXE'ka – wczytał, stertą skinął
I jak ptak jedno skrzydło kodu swego zwinął.
Wylewa się spod skrzydła ścieśniona tablica,
Wielką, długą kolumną, jako dysku lica
Nasypane iskrami sektorów. Jak tempy
Ku skasowaniu jej bieżą zastępy.

A przeciw niej – binarna, szybko przetworzona,
Jak FAT leżący na dysku, reduta Nortona.
Sześć tylko modułów; wciąż defragmentują;
I nie tyle inku dysze jeta plują,
I nie tyle bitów idzie przez RS-a w RETAL-u,
Ile te moduły wytworzą fraktalów.
Patrz, tam wirus w sam środek sektora się nurza
Jak pamięć mały segment, procesor zachmurza;
Budzi się wirus, blok ostatni leci
I ogromna łysina bad-sectorów świeci.

Głowica z dala leci, prądem szumi, wyje,
Iskrzy jak DMA przed bitwą, miota się, dysk ryje.
Już dopadła. Jak boa śród ścieżek się zwija,
Czyta piersią, pisze zębem, oddechem odbija.
Ostatniej nie widać, lecz słychać po dźwięku,
Po czytaniu się plików, kasowanych jęku.
Gdy CLUSTER od końca do końca przewierci,
W powietrzu zaraz izolacją śmierdzi.

Od redakcji: Tekst pochodzi z Internetu.

zgubne skutki nałogu

Posłusznie udałem się do łazienki. Spędziłem tam upojnych piętnaście minut, wydając z siebie odgłosy, których nie powstydziłaby się startująca rakieta. Dopiero po kwadransie zorientowałem się, że nie jestem sam – w kabinie utknęła pracownica działu finansów, która, z natury delikatna, bała się wyjść, dopóki od biura oddzielały ją straszliwe dźwięki. Uspokoiwszy wystraszone dziewczę, doszedłem do wniosku, że obrana metoda jest nieskuteczna i przystąpiłem do drugiego etapu pozbywania się pinezki.

Upewniwszy się, że szef skończył rozmowę, ustawiłem w strategicznym miejscu biura krzesło, na którym spocząłem w ten sposób, że przewieszone przez oparcie nogi sterczały ku górze, głowa zaś znalazła się na podłodze. Następnie zacząłem charczeć, wspomagając słup powietrza przyciąganiem ziemskim. Po kilku minutach całe biuro otaczało mnie kręgiem, zaciskając kciuki za powodzenie moich wysiłków. Jeden z pracowników posunął się nawet do tego, że ujął mnie za kostki, podniósł i zaczął potrząsać. Niestety, nadaremnie.

Wtedy pojawił się nasz komputerowiec, sprawca całego zamieszania. Skontaktował się ze spokrewnioną lekarką i w barwnych słowach odmalował przede mną straszliwe konsekwencje, którymi grozi nie usunięte w porę obce ciało w płucach. Firmowe kobiety, moje czułe opiekunki, zadecydowały, że muszę prześwietlić płuca.

Nie tracąc czasu, udałem się do najbliższego rentgena, mieszczącego się szczęśliwie na sąsiedniej ulicy. Tam podszedłem do grubej pani w recepcji i zapytałem, jak szybko mogę zrobić zdjęcie klatki piersiowej. Uzyskawszy odpowiedź, że za godzinkę mnie przyjmą, a zdjęcie wywołają na jutro, uprzejmie podziękowałem. Skierowałem się do wyjścia, by poszukać szybszej usługi, gdy pani zawołała za mną:

– Czy coś się stało?
– Do płuc wpadła mi pinezka – odpowiedziałem uprzejmie.

Słysząc te słowa, pani wpadła w panikę. Poprosiła, bym chwilę poczekał i z rozwianym włosem wpadła w najbliższe drzwi. Po chwili oznajmiła, że usługa będzie ekspresowa – nie minęło pięć minut, a obraz moich nieszczęsnych płuc powędrował do wywołania. Po chwili dobrotliwa pani oznajmiła, że muszę sfotografować się jeszcze z profilu. Gdy wyjaśniłem jej, że nie stać mnie na dwa zdjęcia, gwałtownie zaoponowała i stwierdziła, że koszty pokryje firma. Po kwadransie byłem szczęśliwym posiadaczem dwóch zdjęć, które pani, ignorując protesty oczekujących w kolejce ludzi, zaniosła do ekspertyzy.

W końcu poproszono mnie do gabinetu, gdzie przemiła pani doktor wypytała mnie o szczegóły mojego wypadku, po czym uspokoiła. W moich płucach nie znalazła niczego, co przypominałoby łepek od pinezki. Otrzymałem pisemne oświadczenie, uiściłem należną opłatę, grzecznie podziękowałem pani z recepcji, ukłoniłem się zdenerwowanym kolejkowiczom i, dzierżąc pod pachą dwa zdjęcia (jedno na koszt zakładu), pomaszerowałem do biura.

Radości nie było końca. Współpracownicy z wyraźną ulgą przyjęli fakt, że łepek od mojej pinezki znajduje się najpewniej w moim żołądku. Kątem oka zauważyłem, jak dyrektor wzdycha z ulgą i sięga po słuchawkę telefonu, a przed drzwiami do toalety formuje się kolejka.

Wróciłem na miejsce pracy i pod klawiaturą komputera znalazłem łepek od pinezki. Najprawdopodobniej wyplułem go, rozmawiając rano z naszym komputerowcem. Na wszelki wypadek zachowałem to dla siebie. A potem, nie mogąc się powstrzymać, włożyłem do ust kolejną pinezkę i... pozazdrościłem palaczom. Ich nałóg mniej szkodzi płucom.

Tomasz Z. Majkowski

Głupota nie boli

Od gier komputerowych nie wymagamy nadmiernego realizmu, zgadzamy się na pewną umowność przedstawianego świata, przymykamy oczy na nielogiczności, niezgodności z rzeczywistością i pozwalamy autorom roztaczać ich wizje.

Czasami program wydaje nam się na tyle interesujący, że możemy przejść do porządku dziennego nad uproszczeniami, które zostały wprowadzone, by nadmiernie nie komplikować samej gry i nie zmuszać graczy do głowienia się nad dziesiątkami parametrów i statystyk.

Ale... wszystko ma swoje granice. I czasem granice te zostają przekroczone, a gracz mówi: „O nie, tego już za wiele! Co za głupota!". I albo ciska grę w diabły, albo wzdycha i gra dalej, starając się zapomnieć o tym, że chętnie stuknąłby pięścią w głowę autora gry (raz albo i dwa razy).

Przykład Cywilizacji jest tu chyba przykładem sztandarowym. Trudno sobie wyobrazić większy dysonans między realiami pola bitwy gry i świata nam znanego. Grecki falangista walczący z czołgiem i pokonujący go? Czemu nie? Rydwan, który broniąc się zatapia pancernik? Wszystko jest możliwe. Ja jednak najbardziej wściekłem się, kiedy mój bombowiec, atakujący wrogie miasto, został strącony przez falangę. Nadział się na włócznię? Niektórzy z Was może pamiętają film o tym, jak japońscy samuraje zdobywają amerykański okręt wojenny, który przeniósł się w przeszłość. Niektórzy może czytali książkę Paula Andersona, zatytułowaną „Podniebna Krucjata", a opowiadającą o średniowiecznym baronie, który zdobywa statek kosmiczny i podbija nim połowę Galaktyki. Cóż... fantazja ludzka nie ma granic.

Skoro już „przejechałem się" po Cywilizacji Sida Meiera, czas na Kolonizację tegoż autora. Grę tę bardzo lubiłem i lubię do dziś, ale nie mogę darować Meierowi ostatniego etapu, czyli walki kolonistów z inwazyjnymi wojskami macierzystego królestwa. Wygląda ona w ten sposób: najeźdźcy zostają wysadzeni na brzeg i zbierają się wokół miast portowych. Zamiast rozpełznąć się po całym kontynencie i zaatakować bezbronne miasta w głębi lądu, stoją pod silnie chronionymi portami i czekają, aż zostaną tam wybici do nogi. Muszę przyznać, że nie chciałbym widzieć Meiera w roli generała, chyba że miałbym przyjemność walczyć przeciw niemu.

W grach strategicznych naprawdę trudno oddać warunki pola bitwy, a autorzy często muszą wybierać pomiędzy realizmem a grywalnością. W RTS-ach przyjęło się już (a więc i my przyjąć to musimy), że w trakcie prowadzenia bitwy można wznosić skomplikowane budowle –



lotniska, porty, fabryki – a wszystko to trwa zaledwie chwilę. Jednak pewne rzeczy są nie do wybaczenia. Czy jest jakiś miłośnik Command & Conquer, którego nie wkurzyło, że jego czołg nie jest w stanie poradzić sobie ze zwykłym piechurem i najlepszym sposobem na tegoż piechura jest po prostu rozjechanie go? Czy nie zastanawialiście się, dlaczego terrański krążownik może zostać opluty przez stworzonka Zergów, mimo że powinien unosić się gdzieś w stratosferze? A czy ci, którzy grali w Jagged Alliance, nie byli zdenerwowani faktem, że w tej grze można sprowadzić najemników z końca świata, natomiast nie można zaopatrzyć ich w broń lub amunicję?

Gry role-playing (choć ich autorzy zaczynają dążyć w stronę realizmu) należą do programów, gdzie różne nielogiczności występują chyba szczególnie często. Co prawda nareszcie bohaterowie nie dźwigają na plecach całego, dobrze zaopatrzonego sklepu (a jeszcze niedawno z kilkoma zbrojami płytowymi na grzbiecie pomykali sobie przez podziemia Waterdeep, nie mówiąc już o podziemiach pod Stonekeep, gdzie wlec ze sobą można było nawet kilka setek mieczy), ale też nie we wszystkich grach zastosowano ograniczenia. Na przykład w serii Might & Magic słabowity czarodziej nie ma oporów przed wejściem w rolę bagażowego osiołka. To jeszcze pół biedy, ale najbardziej zawsze denerwują mnie zadania zlecane przez NPC-ów. Oto ja – nowy lord prowincji Harmondale w M&M VII – wkraczam sobie do karczmy, a tam siedzi kupiec, który narzeka, że ukradziono mu sygnet. I pyta, czy przypadkiem bym się po ten sygnet nie pofatygował! Przykłady takie można by mnożyć, a światy role-playing wydają się zaludnione przez setki głupców, którzy po pierwsze gubią po drodze jakieś śmieci, a po drugie szukają potem głupiego, który by te śmieci odnalazł. A co powiemy o czarnoksiężniku ukrytym w labiryncie, pełnym magicznych i niemagicznych pułapek, gdzie co druga ściana jest fałszywa, a co druga płyta w podłodze otwiera się w przepaść? Wyobrażacie sobie, jakie kłopoty ma ten nieszczęsny facet, aby bezpiecznie wyjść z domu?

Walki w RPG również nie należą do najbardziej realistycznych. Pomińmy tu sam pomysł odejmowania jedynie części Punktów Życia komuś, kto właśnie oberwał w łeb maczugą najeżoną kolcami, zamiast posłania go po tym wydarzeniu prosto do lepszego ze światów. Znowu mamy do czynienia z pewną umownością. Ale czy poza granice tejże umowności nie wykracza fakt, że w niektórych grach (Blade of Destiny, Vandal Hearts) łucznicy mogą strzelać tylko po liniach prostych? Czy nie dziwne jest, że osoba mająca jeden lub dwa punkty życia (a więc będąca blisko śmierci) działa z taką samą siłą, szybkością i zręcznością, jakby była całkiem zdrowa? (Jedynym wyjątkiem od tej reguły była gra Betrayal at Krondor, w której bohater uderzony przez wroga miał kłopoty z zadaniem celnego ciosu).

Grecki falangista walczący z czołgiem i pokonujący go? Czemu nie? Rydwan, który broniąc się, zatapia pancernik? Wszystko jest możliwe.

Podobny zarzut można postawić wszelkim bijatykom. Na przykład w Tekkenie 2 wojownikowi można złamać rękę, nogę lub kręgosłup, a on i tak dziarsko poderwie się do walki, a po obrażeniach nie będzie, rzecz jasna, śladu. W FPS-ach z kolei po pierwsze, bohater jest chodzącym arsenałem, a w jego dłoniach, na plecach, przy pasie tkwią strzelby, karabiny, rakietnice oraz miotacze, nie licząc amunicji do całej tej fabryki broni. Po drugie bohater dysponuje nadludzkimi umiejętnościami (szybkość i skoczność), nadludzką siłą oraz nadludzką wytrzymałością, pozwalającą mu na przykład zanurzyć się w jeziorach kwasu lub ognistej lawy, nie mówiąc już o przetrwaniu strzału z wyrzutni rakiet (np. w wypadku „rocket jump").

Błędem powtarzającym się w wielu grach jest niedopracowana interakcja bohatera prowadzonego przez gracza ze światem, w którym toczy się akcja gry. Szczególnie wyraźnie widać to w RPG. Na przykład w M&M VI zdarzają się sytuacje, kiedy drużyna walczy z wrogami na terenie zaludnionego miasta. A co na to mieszkańcy? Ano nic. Spacerują sobie spokojnie i zajmują się własnymi sprawami, nie zważając, że tuż obok nich wre śmiertelna bitwa (wszystkich miłośników serii M&M mogę jednak pocieszyć, że w siódmej części błąd ten poprawiono i mieszkańcy staną do walki, jeśli potwory wejdą na teren osady). Podobny brak interakcji możemy zauważyć w większości role-playing w wypadku, kiedy chcemy pozostawić jakieś niepotrzebne przedmioty z ekwipunku. Najczęściej będą one spokojnie czekać na właścicieli, chyba że program po prostu ich nie zapamięta (tak jak miało to miejsce w Arenie). Czyżby mieszkańcy świata tworzonego przez autorów RPG byli tak uczciwi, jakby żyli w idealnej komunie i pomysł przejęcia cudzej własności nawet nie powstał im w głowach?

Wojownikowi można złamać rękę, nogę lub kręgosłup, a on i tak dziarsko poderwie się do walki, a po obrażeniach nie będzie, rzecz jasna, śladu.

Bardzo też denerwujący jest zwyczaj powtarzania przez napotkane osoby tych samych kwestii (zarzut dotyczy zarówno RPG, jak przygodówek). Postać mówiąca po raz dziesiąty dokładnie to samo, naprawdę staje się bardzo irytująca, a jest również niewiarygodna. Spróbujcie tego samego przechodnia na ulicy ciągle pytać: „Jak dojść do Pałacu Kultury?". Ciekawe, za którym razem jego odpowiedź nabierze niecenzuralnych akcentów? Jeszcze gorzej, kiedy wypowiedź NPC-a ma się nijak do rzeczywistości (np. „strzeżcie się, bo tu mieszka straszny smok", a smoka dawno posłaliśmy do diabła) lub postać nie reaguje na uczynki gracza (np. władca w Daggerfall nie ma za złe, że właśnie wycięło się w pień jego gwardię przyboczną).

Następnym gatunkiem gier, w którym wszelkiego rodzaju głupoty walczą ze sobą o lepsze, są przygodówki. Trzeba jednak pamiętać, że są to programy, w których poziom abstrakcji jest najczęściej bardzo wysoki i taka to już ich „uroda". Pamiętam zadanie z gry Touche (bardzo sympatycznej, nawiasem mówiąc), gdzie należało zjeździć pół Francji, aby zapchać dziurę wybitą kulą armatnią w łodzi stojącej na nabrzeżu. W celu zapchania tejże dziury trzeba było zdobyć koszulę, zmoczyć ją w garze z zupą, po czym takim „tamponem" zatkać otwór. Z kolei, bodaj w KGB, były kłopoty ze zdobyciem zwykłego pudełka od zapałek. Trzeba było wykonać w tym celu jakieś abstrakcyjne czynności, zamiast po prostu przejść się do najbliższego sklepu. Zresztą, przygotowując Księcia i Tchórza, też nie uniknęliśmy wpadek. Jednym z zadań jest w tej grze zdobycie główki czosnku i w tym celu bohater ze świata fantasy, w którym ta roślina nie jest znana, musi przenieść się do świata współczesnego. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że wiązki czosnku wiszą sobie najbezczelniej na ścianie w jednej z gospód.

Liczne głupoty i nielogiczności długo można by jeszcze wymieniać. Pytanie tylko brzmi: czy nie lepiej się przyzwyczaić (jeśli nie możesz kogoś pokonać, to sprzymierz się z nim!)? Zresztą i tak już twórcom gier pozwoliliśmy na wiele. Pozwoliliśmy się wprowadzić do nierealnych światów, gdzie logika, fizyka, biologia, psychologia i wiele innych nauk istnieją w jakiejś wynaturzonej, cudacznej formie, nie mającej nic wspólnego z tym, z czym stykamy się na co dzień. Może to zresztą i dobrze? Dobrze, bo zabawniej. Dobrze, bo inaczej.

Jacek Piekara

KRONIKI RPG

Czy chciałbyś poznać sekrety wiedzy tajemnej, by używać jej do prywatnych celów, mieć władzę nad żywiołami, leczyć śmiertelne choroby? A może marzyłeś kiedyś, żeby być dwumetrowym wojownikiem, który potrafi jednym łykiem wypić beczkę piwa i powalić w starciu najgroźniejszego przeciwnika? Gry RPG dają takie możliwości. Potrzeba tylko trochę wyobraźni...

Czym jest RPG? Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Dla jednych to sposób na przyjemne spędzanie czasu w gronie znajomych, dla innych odskocznia od szarej rzeczywistości betonowych bloków. Inni mówią, że dzięki RPG mają szansę sprawdzenia się w sytuacjach, w jakich w normalnym życiu nigdy by się nie znaleźli (ze strachu, wstydu lub innych powodów).

Często przytaczana jest definicja wynikająca z nazwy: Role Playing Game to zabawa w odgrywanie ról w wymyślonym świecie. Wkraczając w świat RPG, otwierasz wrota do różnych wymiarów. Jest ich wiele, a Ty będziesz miał możliwość posmakowania każdego z nich.

Wszystkie wymienione argumenty są po części prawdziwe, ale każdy człowiek ma własny punkt widzenia i dlatego opinii będzie tyle, ilu zgłębiających ten problem.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że prawdziwe RPG ma wiele wspólnego z teatrem czy też z filmem. Główny ciężar spoczywa na barkach Mistrza Gry: reżysera, scenarzysty, odtwórcy wszystkich ról – poza głównymi. Pierwsze skrzypce grają bohaterowie, w których wcielają się gracze (aktorzy).

Początki

Pewnie każdy z Was zastanawiał się, a może robi to teraz, skąd wzięły się gry RPG? Ich korzenie sięgają dalej, niż się wydaje. Gry fabularne wywodzą się od gier strategicznych, a te mają swe początki w szachach i warcabach znanych od setek, ba! tysięcy lat.

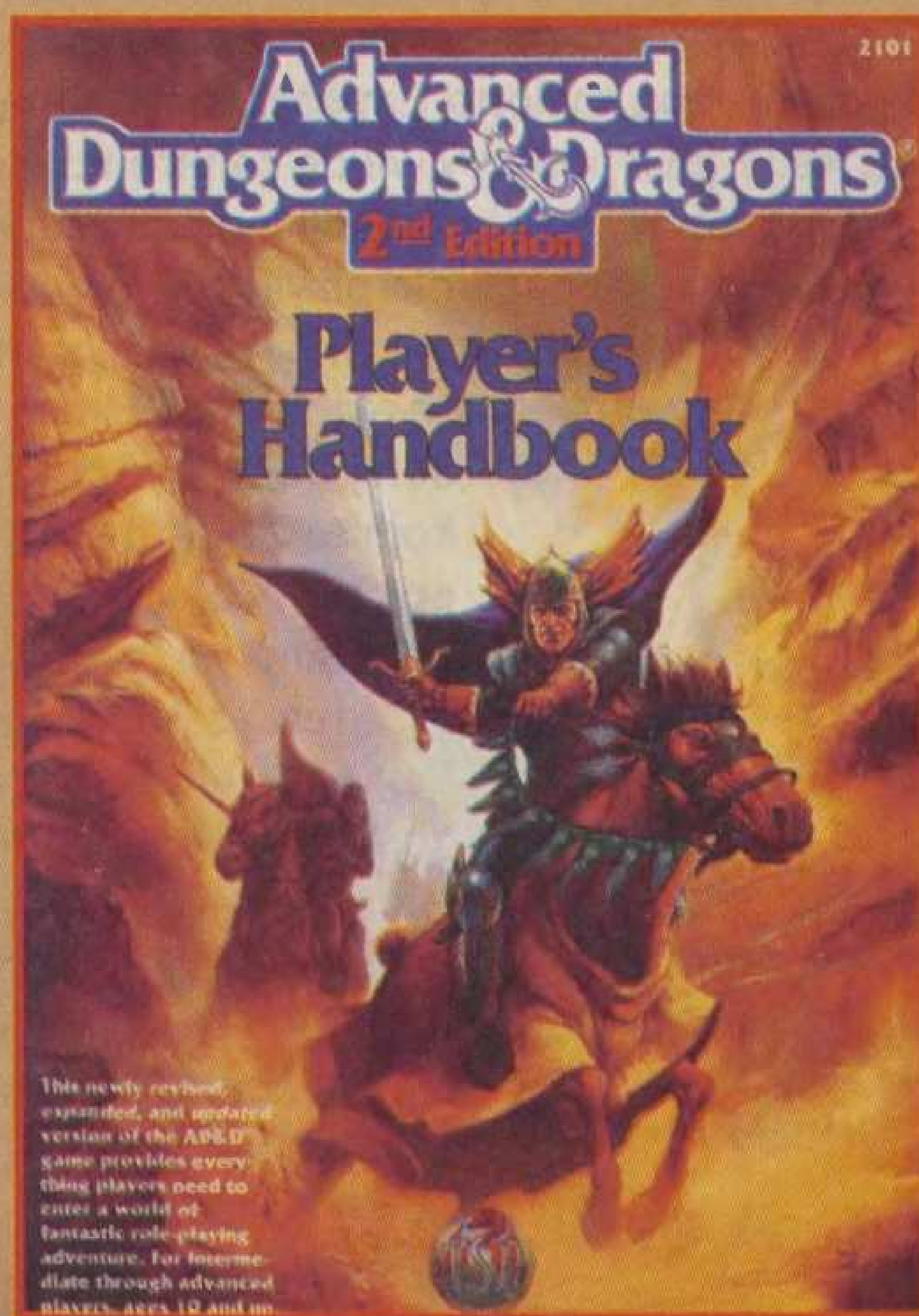
Jedną z pierwszych gier strategicznych była **Kriegspiel** – gra wojenna opracowana w 1824 r. przez pruskiego sztabowca von Reisswitza. Celem gry był trening umiejętności taktycznych. Rozgrywka polegała – tak jak w dzisiejszych czasach – na przesuwaniu żetonów symbolizujących oddziały, zaś starcia rozstrzygane były rzutem kością. Gry wojenne stały się popularne we wszystkich armiach i są stosowane do dziś, oczywiście w zmienionej formie.

Po pewnym czasie gry takiego rodzaju zaczęły zyskiwać zwolenników poza wojskiem: w roku 1913 opublikowano zasady **Little Wars** (Małych Wojen), stworzone przez Herberta G. Wellsa, prekursora SF, autora m.in. „Wojny światów" i „Wehikułu czasu". Niedługo potem wprowadzono pierwsze figurki, które zastąpiły żetony. W latach 50. Charles Roberts założył The Avalon Hill Games Company. Gry wydawane przez tę firmę (np. Gettysburg) miały plansze podzielone na sześciokątne pola. Zaczęły się pojawiać magazyny poświęcone grom strategicznym.

Magia na polu bitwy

W roku 1965 ukazała się kieszonkowa wersja **„Władcy Pierścieni"** J.R.R. Tolkiena. Książka od początku cieszyła się (i cieszy nadal) niezwykłą popularnością i wywarła ogromny wpływ na kształt światów fantasy.

W tym samym okresie w miejscowości Lake Geneva powstał Związek Badań nad Taktyką (Lake Geneva Tactical Studies Association). Jednym z jego członków był **E. Gary Gygax** – jeden z ojców RPG.



Advanced Dungeons & Dragons

W tym samym mieście w 1968 r. odbył się pierwszy **GenCon**. Ten konwent w późniejszych latach stał się największym na świecie zjazdem miłośników RPG.

Gary Gygax jest (obok Jeffa Perrina) autorem gry wojenej **Chainmail** (Kolczuga). Oprócz podstawowych zasad strategii gra zawierała specjalny dodatek fantasy – po raz pierwszy w grze wojennej pojawiły się rasy rozsławione przez Tolkiena: krasnoludy i elfy. Uwzględniono także siły nadprzyrodzone (magię), dzięki czemu Chainmail można uznać za pierwszą namiastkę prawdziwego systemu RPG.

Nowe możliwości ukazane przez Chainmail zostały wykorzystane w serii kampanii strategicznych, zwanych **Midgard**, rozgrywanych w realiach średniowiecznych z elementami fantasy. Inne ważniejsze dzieła z tego okresu to: **War of The Empires** oraz **Star Web**. Obie gry korzystały z rekwizytów SF, w obie grało się za pośrednictwem poczty, co z pewnością było uciążliwe i długotrwałe.

Odgrywanie w toczonych bitwach rozmaitych ról (np. dowódców poszczególnych oddziałów) sprawiało wszystkim ogromną przyjemność. Stało się to tematem wielu dyskusji podczas konwentów: wspomnianego już GenConu oraz także popularnego Citexu. W tej atmosferze nie trzeba było długo czekać na powstanie pierwszej prawdziwej gry fabularnej.

W roku 1972 David L. Arneson, twórca gry morskiej **Don't Give Up The Ship** (Nie opuszczać okrętu), postanowił stworzyć nową kampanię. Akcja toczyła się na zamku Blackmoor, a gracze wcielali się w postacie magów i wojowników, a także w rozmaite bestie zamieszkujące lochy zamczyska. Walki były rozstrzygane zgodnie z zasadami Kolczugi.

Kampania stała się na tyle popularna, że Gary Gygax zaproponował Anersonowi współpracę. Jej owocem była nowa gra. Zasady oparte były na wcześniejszym pomyśle Arnesona, ale rozbudowane: objętość podręcznika zwiększyła się z 12 do 100 stron, do czego w znacznym stopniu przyczynił się Gygax. Niestety, między twórcami doszło do kłótni, która zakończyła się w sądzie. Spowodowały ją różnice zdań na temat wkładu pracy przy tworzeniu nowej gry.

Niedługo potem Gygax i Donald Kaye powołali do życia firmę **TSR** (Tactical Studies Rules), która w 1973 roku wydała grę **Dungeons & Dragons** (Lochy i Smoki).

Rok ten możemy w annałach zapisać jako początek Ery RPG.

Pierwsze próby z reguły nie są doskonałe (bez urazy, pierworodni!). Tak też było z D&D. Pierwsze wydanie roiło się od błędów i niedomówień. W kolejnych latach firma TSR wydała dodatki, zawierające ulepszone zasady i wprowadzające nowe możliwości rozwoju postaci. Główną wadą D&D było jednak to, że brakowało „opisanego świata", realistycznego uniwersum z własną historią, panteonem bogów i legendarnych herosów, itd.

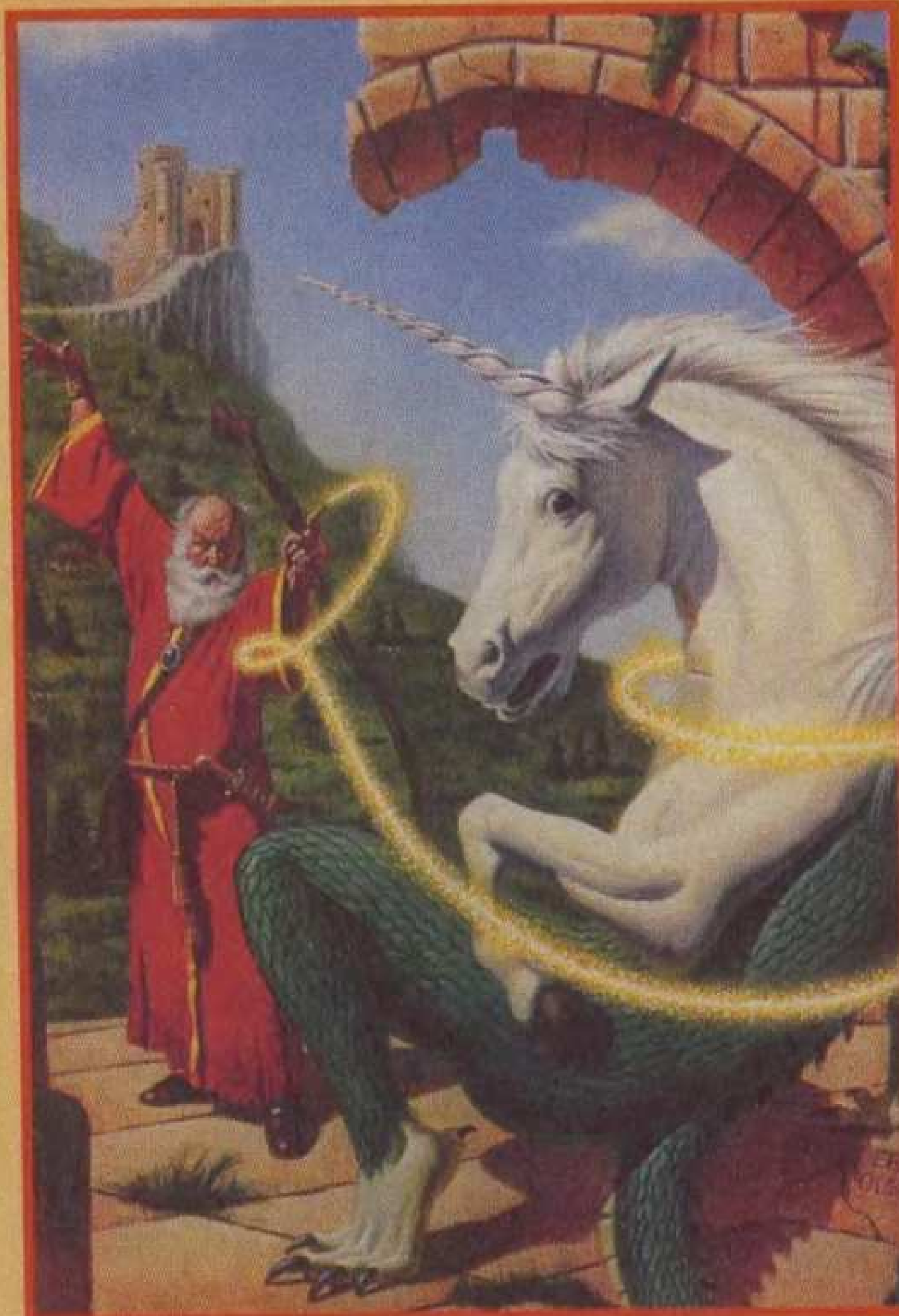
Szybko zauważył to profesor Barker, twórca świata **Tekumel**. Gracze wreszcie mogli w pełni wczuć się w odgrywaną przez siebie postać – Tekumel oferował im wszystko, czego nie było w D&D. Panteon dwudziestu bóstw, bogate tło historyczne, mitologię czerpiącą z legend Azji, Ameryki Środkowej, Indii, Arabii, a nawet starożytnego Egiptu. Dzięki wprowadzeniu języka charakterystycznego tylko dla tego świata, przed graczem otwierały się interesujące możliwości. Próbował żyć naprawdę!

Z biegiem lat gry RPG zdobywały coraz większą popularność, wypierając powoli swe poprzedniczki: gry strategiczne. Powstawały nowe systemy, rosła konkurencja, oferowano ciągle nowe możliwości.

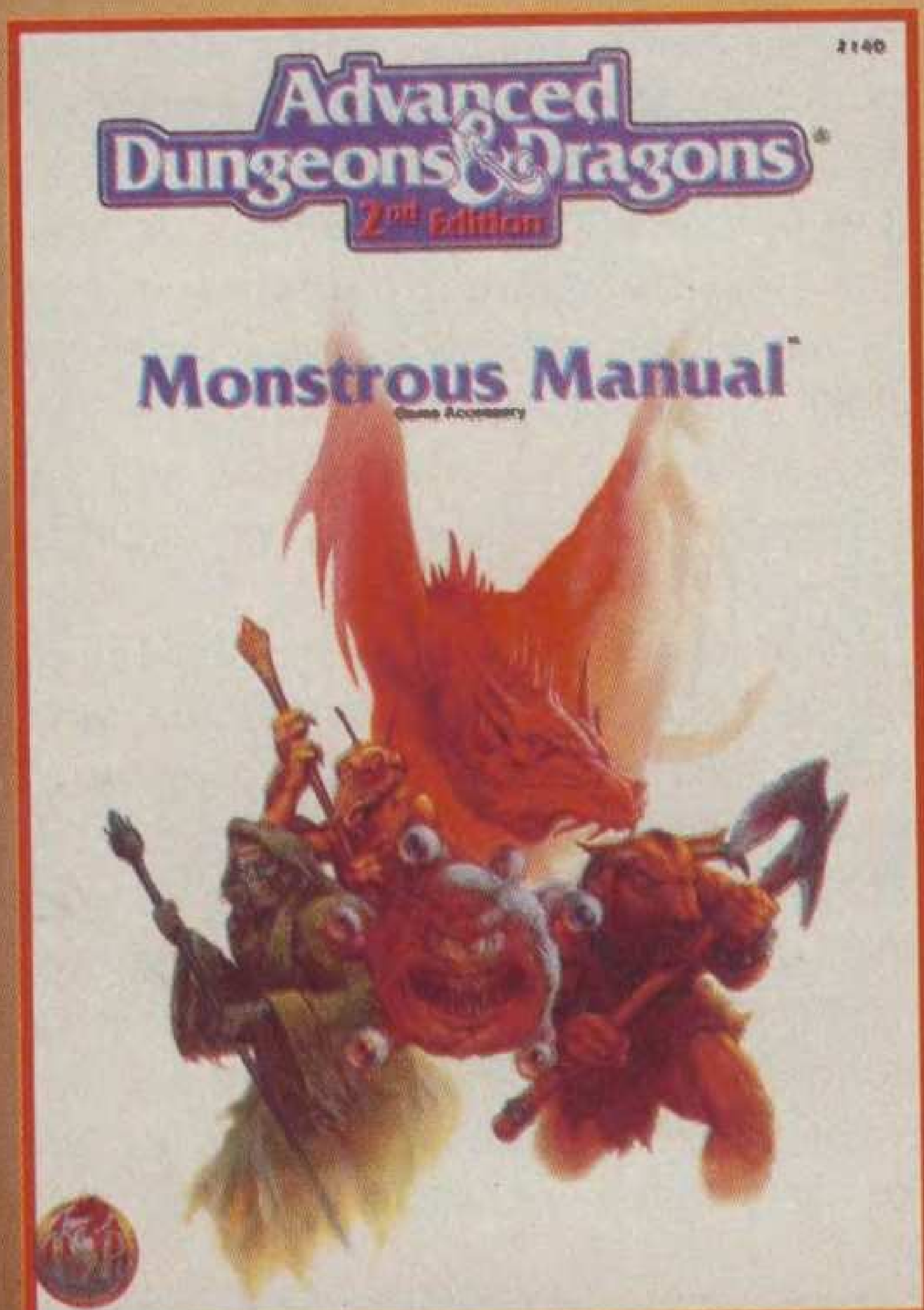
...I nadszedł czas, gdy otwarły się wrota do nowych światów, zarówno radosnych, pełnych bohaterów i wielkich czynów, jak i ponurych, budzących trwogę.

Kalejdoskop światów

Arneson i Gygax rozwijali swoje pomysły. Pierwszy nadal zajmował się D&D, a drugi rozpoczął pracę nad nowym projektem – **Advanced Dungeons & Dragons**. Nowa gra w dużej mierze korzystała z reguł opracowanych na potrzeby D&D, ale jej zasady były o wiele bardziej zaawansowane i skomplikowane. Podstawowe reguły zawierały się w dwóch głównym księgach – „Podręczniku Gracza" i „Przewodniku Mistrza Gry". Próżno tu szukać opisu świata, religii czy budzących grozę bestii. Wszystkie informacje były w sukcesywnie publikowanych przez TRS dodatkach. Ukazało się ich mnóstwo. Zawierały uzupełnienia reguł zamieszczonych w podstawowych podręcznikach oraz dokładne opisy różnych światów, takich jak Ravenloft – świat nawiedzany przez wampiry i upiory czy Al-Quadim – kraina Opowieści Tysiąca i Jednej Nocy.



Advanced Dungeons & Dragons



Advanced Dungeons & Dragons

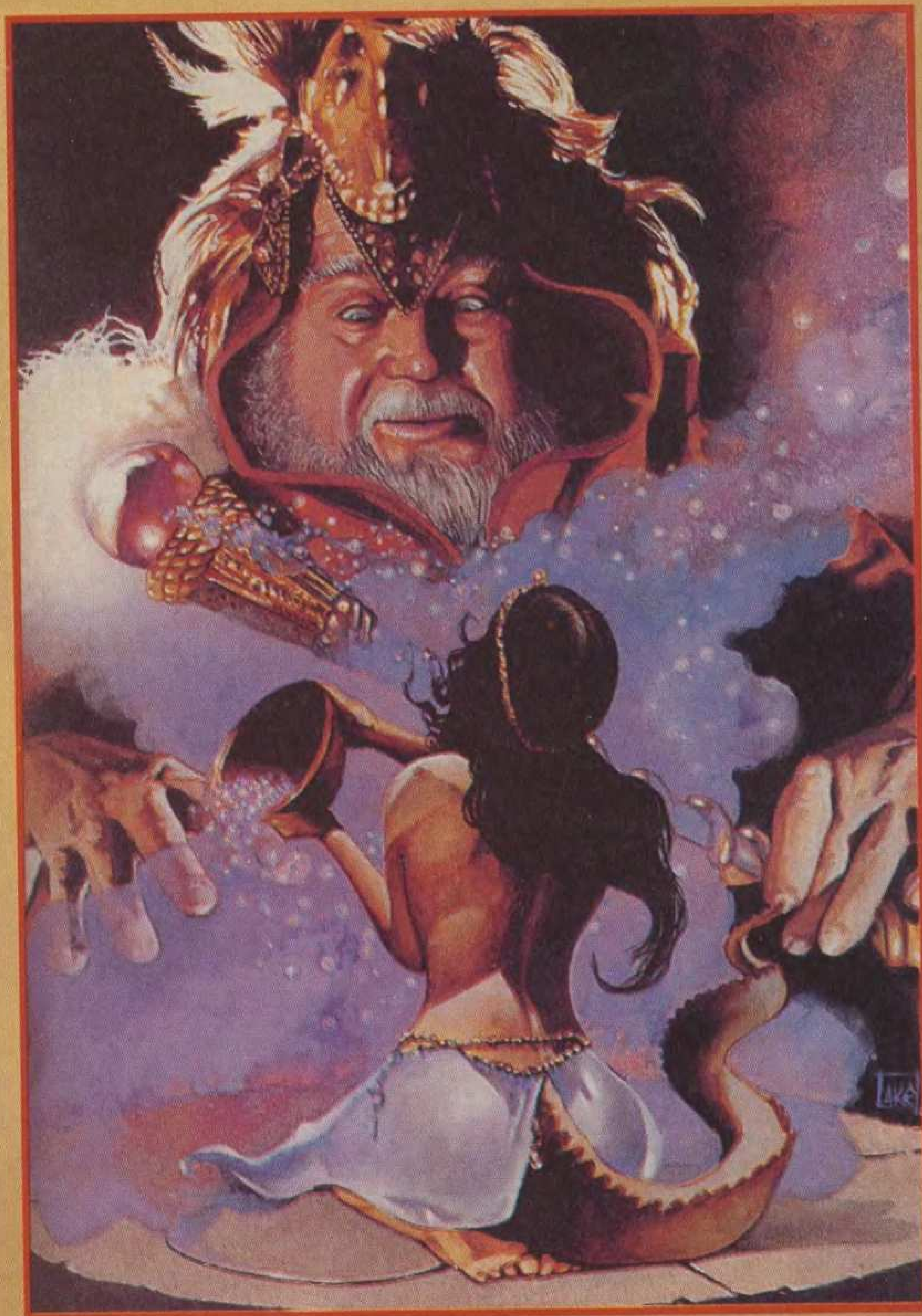
Inny system należący do tego samego nurtu, o którym należy wspomnieć, to **Warhammer** – obok AD&D najbardziej w tej chwili popularny system fantasy. Podstawowy podręcznik zawiera wszelkie informacje potrzebne do rozgrywania sesji. Wielkim plusem systemu jest duża liczba profesji, jakimi może się parać nasz bohater, poczynając od hieny cmentarnej i strażnika więziennego, przez marynarza czy zabijakę, po szanowanego szlachcica, budzącego obrzydzenie demonologa lub surowego rycerza zakonnego. Naprawdę jest w czym wybierać!

Świat Warhammera ma barwną historię. Wśród państw można się dopatrzyć analogii do historycznych krain naszego świata. Głównym celem graczy jest powstrzymanie sił Bogów Chaosu, które coraz silniej napierają na granicę wolnych ludów. To zadanie beznadziejne, dlatego gra ma tak ponurą atmosferę. Niemniej jednak granie w Warhammera może sprawiać naprawdę wielką frajdę (przekonaliśmy się o tym na własnej skórze). Walka z kultami Chaosu, którego wyznawcy obdarzeni są mrocznymi darami i przerażającymi mutacjami sprawia, że nastrój gry staje się przytłaczający, momentami przypomina czysty horror. Spotkanie z demonem, na dodatek przyzwanym przez Twojego najlepszego przyjaciela, nie należy do przyjemności!

Swe prawdziwe oblicze strach objawi Ci jednak w naszej, lekko tylko zmienionej rzeczywistości – na starej, poczciwej Ziemi. Stanie się to możliwe, jeżeli sięgniesz po pradawną wiedzę zawartą w **Call of Cthulhu** (Zew Cthulhu), grze wydanej przez firmę Chaosium.

Całe Providence jeszcze spało, gdy Howard Philips Lovecraft wyrwał się z objęć koszmaru, dręczącego jego umysł od chwili zaśnięcia.

– Znowu To widziałem!

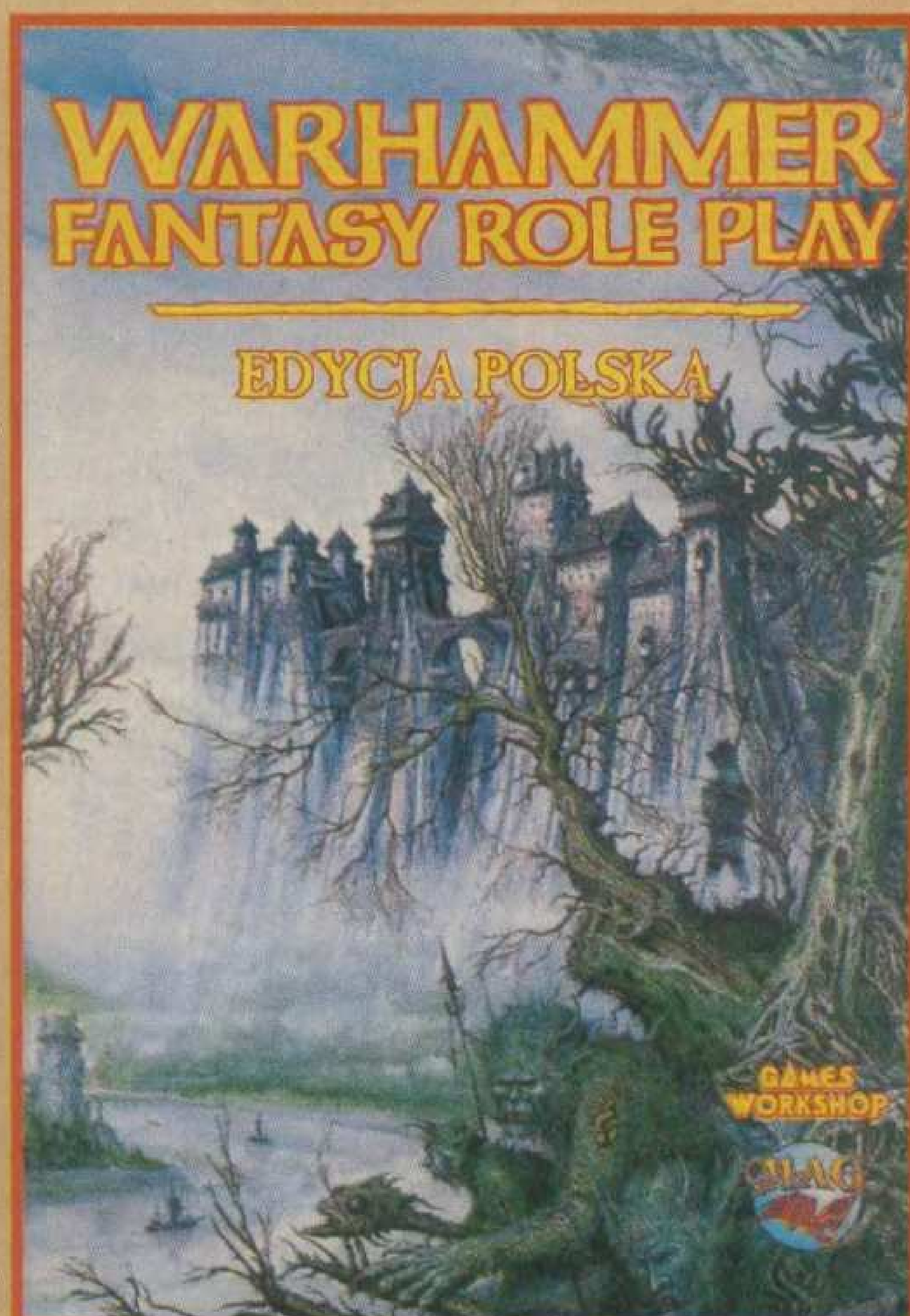


Advanced Dungeons & Dragons

Kolejne stronice Necronomiconu paliły jego umysł niczym żywy ogień.

– To mnie zabija – pomyślał. Drżącą ręką przejechał po spoconej twarzy.

Jakże zbawienną rzeczą jest pisanie. Tylko ta myśl powstrzymywała obłęd.



Warhammer Fantasy Role Play (edycja polska)

Przelewał swe wizje na papier, aż zapadła kolejna noc. Wtedy usnął...

Twórczość pisarska Lovecrafta po jego śmierci stała się natchnieniem dla grona kontynuatorów. To, co nas najbardziej interesuje, to narodziny systemu RPG, którego nazwa pochodzi od głównej istoty z wizji Mistrza, czyli Wielkiego Cthulhu. Odgrywamy role zwykłych ludzi (antykwariuszy, prywatnych detektywów, dziennikarzy...), którzy – polegając na własnej wiedzy i umiejętnościach – dążą do rozwikłania tajemnic ukrytych przed innymi śmiertelnikami. Najważniejszą cechą postaci jest Poczytalność, która odzwierciedla jej zdrowie psychiczne. A jednym z głównych problemów w grze jest powstrzymanie obłędu, jaki staje się udziałem tych, którzy poznają tajemnice zakazanych mitów. Ta gra wyleczy Cię z samotności...

Aby pozostać w niesamowitym klimacie, przyjrzyjmy się systemowi **World of Darkness** (Świat Mroku). Na pozór to nasz świat końca XX wieku, ale rzeczywistość jest troszkę inna. Mroczne, wąskie uliczki między gmachami biurowców wypełnione są wyrzutkami, często młodymi ludźmi, którzy nie widzą dla siebie miejsca w społeczeństwie, dla których ucieczką stały się narkotyki, alkohol, seks, uliczne gangi. To świat pełen brutalnych morderstw popełnianych przez tajemniczych osobników, świat dziwnych sekt i organizacji, przepełniony cynizmem i zobojętniały na wszystko, gdzie nikt nie zwraca uwagi na drugiego człowieka. Prawie nikt, z wyjątkiem nielicznych, nie zna Prawdy. Szarzy i zwyczajni ludzie zajęci „prozą życia codziennego" nie mają nawet czasu, by przyjrzeć się otaczającej ich rzeczywistości.

A gdyby przyjrzeli się dokładnie, poznaliby przerażającą prawdę: pośród nich żyją inne mityczne rasy, starsze i potężniejsze od nich. To Wampiry, Wilkołaki i Magowie, o których opowiadają baśnie. Odpowiedź na jedno z najczęściej zadawanych pytań: „Czy istnieje życie po śmierci?" brzmi: „Tak. Choć niezupełnie takie, jak wyobrażają to sobie śmiertelnicy". W różnych strefach Cienia istnieją Duchy, które czasem są na tyle potężne, że wpływają na świat materialny. I Ty możesz wcielić się w jedną z tych potężnych istot!

Poszczególne rasy dzielą się na klany (Wampiry), szczepy (Wilkołaki), tradycje (Magowie) i gildie (Duchy). Podziały te są bardzo głębokie, co często prowadzi do konfliktów zarówno między poszczególnymi rasami (nienawiść Wilkołaków do Wampirów jest legendarna), jak i w obrębie jednej rasy. Wszystkie rasy starają się ukrywać swe pochodzenie przed ludźmi, aby zapobiec krwawym wojnom, jak bywało w dawnych czasach. Inkwizycja i łowcy czarownic, pamiętacie?

Istoty te mają nad ludźmi przewagę, dzięki swym nadnaturalnym mocom. Na przykład Wampiry są nieśmiertelne i nienaturalnie szybkie. Siłą umysłu zniewalają ludzi, zmuszając ich do posłuszeństwa. Magowie nie są co prawda nieśmiertelni, ale ich moc jest znacznie potężniejsza – potrafią poznać przyszłość,



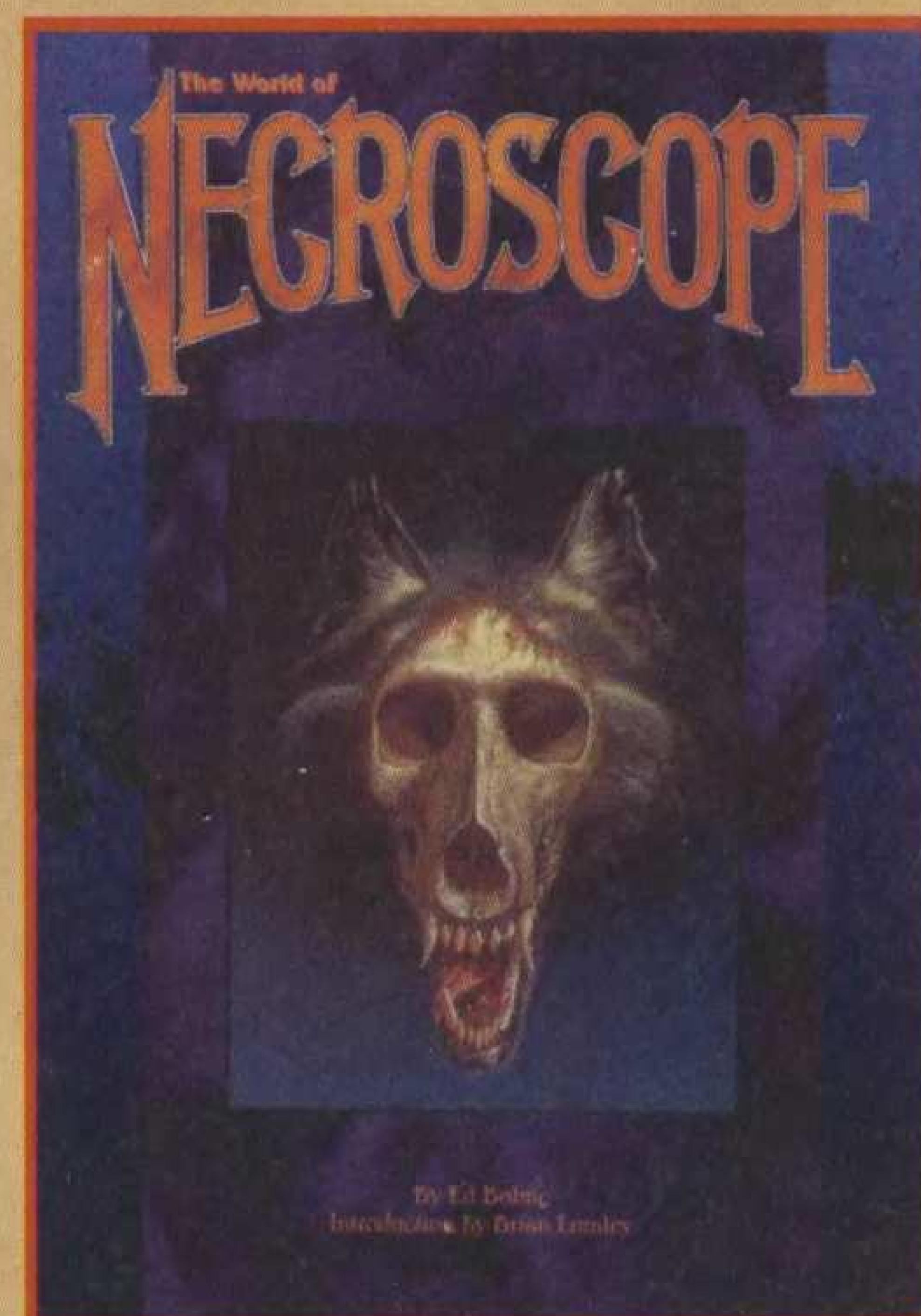
Postacie ze świata Warhammera

zmienić rzeczywistość, leczyć śmiertelne choroby.

Zaletą tego systemu jest łatwa i realistyczna mechanika oraz możliwość utożsamienia się z postacią. A to dlatego, że gry te zaliczają się do rodzaju Storytelling, czyli w dużym stopniu polegają na opowiadaniu swoich przeżyć podczas sesji. Sama idea wydaje się najbliższa definicji RPG, którą prezentowaliśmy na początku. Ta forma daje niewątpliwie najwięcej satysfakcji, a równocześnie najwięcej wymaga. Przeznaczona jest raczej dla doświadczonych graczy i MG.

W języku polskim ukazały się: „Wilkołak: Apokalipsa" (wyd. Mag), „Wampir: Maskarada" (wyd. ISA) i „Mag: Oświecenie" (wyd. ISA). Poza tym na rynku dostępnych jest wiele dodatków.

Czas poszerzyć trochę horyzonty. Za sprawą gry Cyberpunk przenosimy się do roku 2020. Światem rządzą wielkie korporacje, które walczą ze sobą o władzę i strefy wpływów. To świat kontrastów, gdzie obok luksusowych dzielnic, strzeżonych przez prywatne armie, istnieją



Nekroskop

slumsy, a krwawe walki gangów, napady, morderstwa, gwałty są na porządku dziennym – słowem: jedno wielkie bagno. Jednak jakoś trzeba żyć. Nie jest to miejsce dla szarych ludzi, niczym nie wyróżniających się w tłumie. Aby być kimś, trzeba mieć swój styl. Preferowane cechy charakteru to: zdecydowanie, odwaga i luz w odpowiednich sytuacjach. Podstawowe motto gry brzmi: „żyj na krawędzi". Oznacza to, że ważna jest chwila obecna, nie warto patrzeć w przyszłość.

– Cóż z tego, że jutro mogę zginąć, dzisiaj o śmierci decyduję ja!

Rozwinięta technika jest widocznym na każdym kroku symbolem tych czasów. Oprócz rzeczy, które ułatwiają życie i czynią je przyjemniejszym, są też takie, które godzą w egzystencję ludzi. Z jeden strony mamy doskonałą pomoc medyczną, z drugiej – nowe, skuteczniejsze narzędzia śmierci. Dość szeroko dostępne wszczepy wzmacniają zmysły i organy ludzkiego ciała. To również działa w dwie strony: im więcej postać ma wszczepów, tym bardziej przypomina maszynę, tym mniej zachowuje z człowieka.

W systemie Cyberpunk można stać się np. Netrunnerem (to taki hacker, który dużą część życia spędza w cyberprzestrzeni, łowiąc informacje wśród rojów wrogich programów), Solasem (wymiatacz, wyposażony we wszczepy bojowe, najlepiej sprawdza się w roli żołnierza, ochroniarza czy płatnego zabójcy) albo Fixerem (u tego gościa załatwisz wszystko – informacje, nielegalną broń, narkotyki...).

Po fantasy, horrorze i Cyberpunku przyszła kolej na space-operę. Najbardziej

chyba charakterystyczny system przenoszący nas w kosmiczne przestrzenie to **Star Wars** (Gwiezdne Wojny), wydany przez firmę West End Games, znaną z takich systemów jak: Nekroskop, Indiana Jones i Paranoia. Nazwa systemu z pewnością nikomu nie jest obca. Zafascynowani trylogią George'a Lucasa mogą przeżywać podobne przygody, co bohaterowie filmu.

Jeżeli ktoś lubi bawić się Mocą i chciałby zostać rycerzem, może rozpocząć swą karierę jako młody Jedi. Dla prawdziwych luzaków zarezerwowana jest profesja przemytnika – patrz Han Solo. Są też Łowcy Głów, a także Wookie (to ten, co nie lubi przegrywać w szachy :-).

Podobnie jak Luke, kiedy odpalał torpedę w wylot kanału chłodzącego Gwiazdy Śmierci, każdy może w grze zaufać Mocy, w kryzysowych sytuacjach dwukrotnie zwiększając w ten sposób liczbę kostek używanych podczas testu.

Ufać można zarówno Jasnej, jak i Ciemnej Stronie Mocy. W drugim przypadku grozi nam opanowanie przez Zło, co kończy się (zgodnie z regułami) przejęciem postaci przez MG, a więc przerwaniem kariery.



Nekroskop



Dzikie Pola

Oczywiście, RPG nie zamyka się tylko w podanych tu gatunkach. Staraliśmy się przedstawić Wam główne nurty. Zdajemy sobie sprawę, że informacje są dość skąpe. Miał to być jednak drogowskaz dla tych, którzy naprawdę chcą się zainteresować RPG. I mamy nadzieję, że drogowskaz jest czytelny.

RPG nad Wisłą

Pierwsze zwiastuny nowych gier dotarły do nas w połowie lat 80., za sprawą pisma „Razem". Publikowano w nim gry planszowe, których akcja toczyła się w fantastycznych światach. Pierwsza, która zasługiwała na uznanie to **Dreszcz** – tzw. gra paragrafowa. Polegała na tym, że trzeba było dokonywać wyborów, stawianych w kolejnych paragrafach gry (np. „Korytarz rozwidla się. Jeżeli idziesz w prawo – patrz punkt 12., jeśli w lewo – punkt 98.). Niezbędne było rysowanie mapy podróży i... używanie wyobraźni. Gra stała się na tyle popularna, że doczekała się pudełkowego, poprawionego wydania.

W tygodniku „Razem" Jacek Ciesielski, popularyzator gier fabularnych w Polsce, publikował artykuły przedstawiające historię gier na Zachodzie, a także opisy niektórych systemów. Artykuły stały się inspiracją dla wielu ludzi, którzy w tych czasach rozpoczęli tworzenie własnych systemów autorskich. Należy wspomnieć, że w PRL zachodnie systemy były nieosiągalne. Również czasopismo „Fantastyka" miało swój wkład w propagowanie gier RPG.

Prawdziwy worek z grami rozwiązał się dzięki firmie Encore. Pierwszy pojawił się w roku 1984 **Labirynt Śmierci**. Na tekturowych kartonikach wydrukowano części korytarzy, komnaty, rozmaite potwory i drużynę śmiałków. Celem było zniszczenie „Czarnych Wrót". Należało przebyć liczne komnaty (rozmieszczane losowo), spotykając na swej drodze całe zastępy rozmaitych szkieletów, demonów i innego plugastwa. Dość często znajdowało się artefakty i skarby, co niewątpliwe pomagało w dalszej eksploatacji labiryntu. Gra jest na tyle dobra i zajmująca, że może służyć jako rozrywka nawet w dzisiejszych czasach (szczególnie początkującym).

Koniecznie trzeba wspomnieć o **Bitwie na polach Pelennoru**. Plansza gry przedstawia twierdzę Minas Tirith z przyległymi terenami. Jeden gracz broni dostępu do miasta, walcząc siłami Zachodu, a drugi – prowadząc zastępy Saurona – dąży do zdobycia twierdzy i zniszczenia przeciwnika. Gra odtwarza jeden z ważniejszych epizodów „Władcy Pierścieni" J.R.R. Tolkiena.



Dzikie Pola



Dzikie Pola

Nieco później ukazała się **Wojna o Pierścień**, która dawała graczom znacznie większe możliwości. Działali na całym obszarze Śródziemia, wysyłając swe armie we wszystkie jego zakątki. Jeden gracz, dowo-

dzący sprzymierzonymi siłami Zachodu (elfów, krasnoludów i ludzi), miał za zadanie doprowadzić do Góry Przeznaczenia Drużynę Pierścienia, której celem było – tak jak w książce – zniszczenie artefaktu.

Drugi gracz dysponował licznymi wojskami sił ciemności (orków, trolii, ludzi z Haradu i innych). Prowadził też poszukiwania pierścienia, wykorzystując do tego celu Dziewięciu Czarnych Jeźdźców. Niektóre postacie występujące w grze mogły stawać na czele oddziałów, znacznie zwiększając ich szansę zwycięstwa.

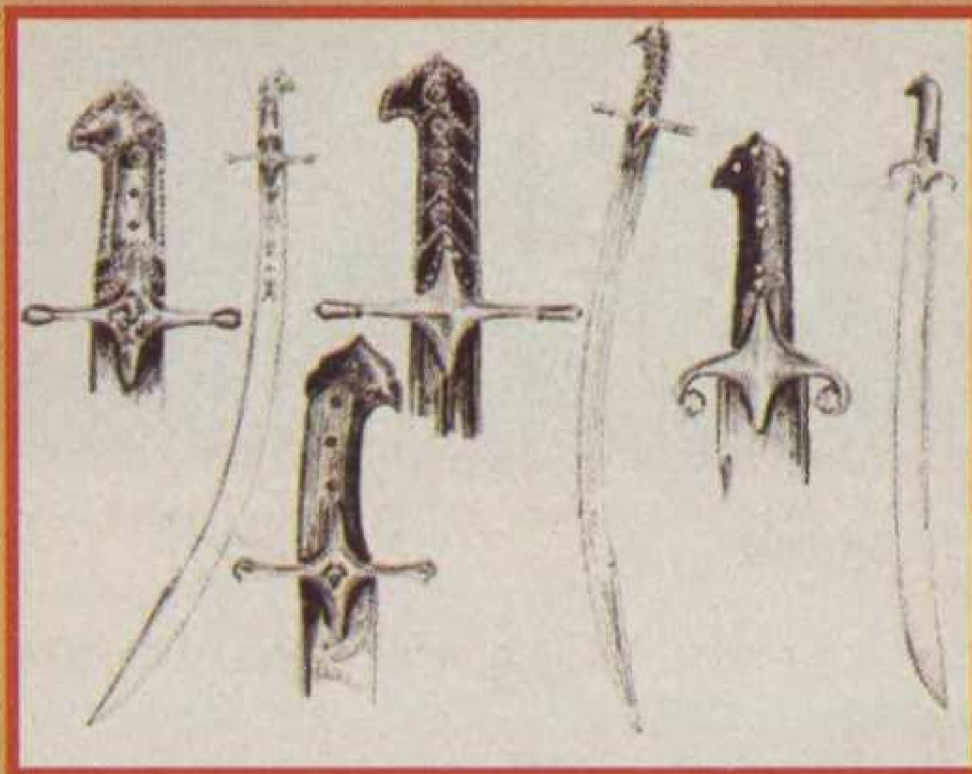
Jeżeli ktoś woli przygody w kosmosie od fantasy, polecamy bardzo ciekawą pozycję – **Gwiezdny Kupiec**. To w dużej mierze gra ekonomiczna, niezwykle ważne są w niej umiejętności inwestycyjne. Wczuwając się w sytuację handlarza „mydłem i powidłem", dążymy do zdobycia jak największego bogactwa, jednocześnie starając się osłabić konkurencję. Przeciwników można pokonać metodami ekonomicznymi lub w sposób bardziej bezpośredni, stosując sabotaż lub atak na jego statki. Gra wymaga sporo myślenia, lecz zapewnia dobrą rozrywkę.



Dzikie Pola: „Swawolna Kompanija"



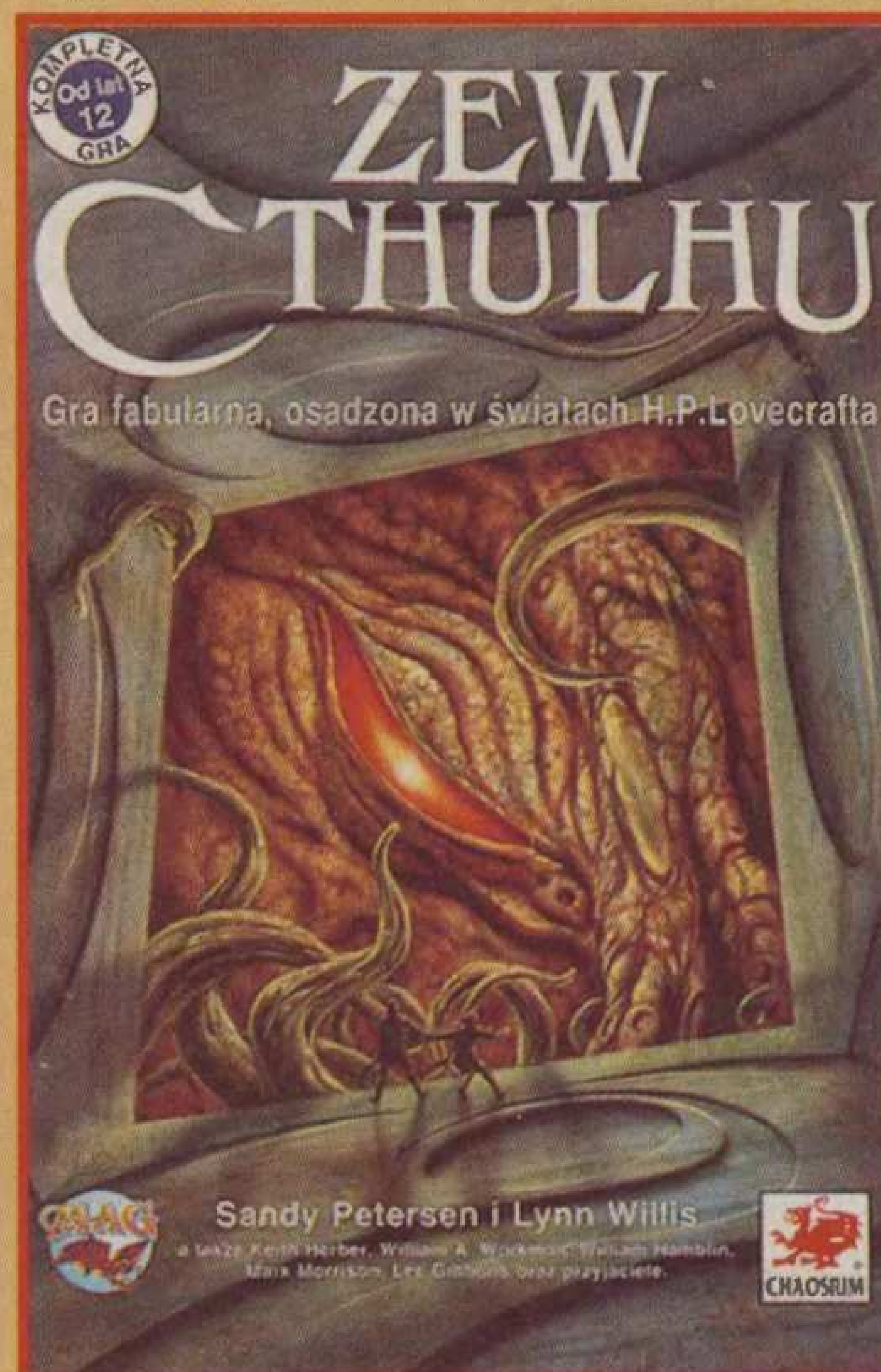
Kultową grą była i jest nadal **Magia i Miecz** (oryginalny tytuł angielski „Talisman"), wydana w Polsce przez firmę Sfera. To typowa planszówka w konwencji fantasy, do której swego czasu wyszło bardzo wiele dodatków. Sfera wydaje też serię gier planszowych w postaci miniaturowych książeczek (np. Potyczka, Mag, Wojna Polarna).





Z początkiem lat 90. zaczęło się pojawiać coraz więcej gier (Celtyckie Miecze, W imieniu Ziemi, Wampir i wiele, wiele innych). Szybkimi krokami nadchodziła jednak era gier fabularnych, które powoli, ale konsekwentnie wypierały swe poprzedniczki.

Początki jak zawsze były trudne. W czasach tych wybór był znikomy, a właściwie nie było go w ogóle. Aby zagrać choćby w AD&D, trzeba było utrzymywać kontakty z nielicznymi wówczas klubami miłośników fantastyki. Przeciętny zjadacz chleba nie miał szans, aby poczuć w pełni smak RPG. Powoli jednak zaczęło się to zmieniać, dzięki znanemu dziś czasopismu **Magia i Miecz** (MiM), którego pierwszy numer ukazał się w roku 1993. Początkowo publikowano tam głównie fragmenty **Kryształów Czasu**, gry fabularnej Artura Szyndlera. Dla zdecydowanej większości Polaków był to bilet na imprezę pod nazwą RPG. Z rozrzewnieniem



Zew Cthulhu

wspominamy czasy KC, kiedy tworząc „wspaniale" rozbudowane scenariusze (3–4 zdania :-), wyposażeni w najcięższe zbroje i bronie, jakie dało się unieść, walczyliśmy z wiatrakami (i innym paskudztwem) w krainach Orchii.

System używał dość typowych dekoracji fantasy, z krasnoludami, orkami, olbrzymami, reptilionami (chodzące jaszczury) itd. Żądni przygód poszukiwacze mogli zostać adeptami sztuk magicznych. Jeżeli ktoś poczuł powołanie, mógł przemierzać świat, głosząc prawdy jednego z wielu bóstw, jako jego kapłan. Bardziej ambitni mogli próbować wedrzeć się do boskiego panteonu, by jako półbogowie szerzyć wiarę w siebie. Zazwyczaj (w 99% przypadków) kończyło się to tragicznie – bogowie, czy to źli, czy dobrzy, praworządni czy wprowadzający chaos byli jednomyślni w kwestii poszerzania rodziny. Nie żałowali upomnień i kar, posuwając się nawet do „wypiaszczenia" całej drużyny. Gracze sprytniejsi i twardo stojący na ziemi, zdobywali bogactwa w złodziejskim fachu. Odważniejsi i wygadani zarabiali na życie kupiectwem. A ci bez serca, ale za to z głową na karku, wykonywali wyroki jako płatni zabójcy. Dla pozostałych miłośników bezpośredniego przymusu pozostawała kariera rycerza, wojownika, barbarzyńcy czy łowcy.

System, niestety, miał wiele błędów, część z nich została poprawiona w wersji ostatecznej, opublikowanej przez firmę Mag. Do grania w KC przydawał się kalkulator i... przynajmniej 4+ z matematyki. Jednym z większych nonsensów w systemie była tzw. obrona ze zbroi. Oznaczało to, że im więcej żelastwa na sobie nosisz, tym trudniej Cię trafić. Na zakończenie trzeba wspomnieć, że liczne czary zostały żywcem przeniesione z AD&D. Kryształy Czasu odegrały jednak ważną rolę w rozwoju RPG w Polsce.

Wcześniej, bo już w 1990 r., na łamach pisma „Fenix" Andrzej Sapkowski opubli-

kował swój system autorski, „Oko Yrrhedesa". W 1994 wydrukowała go również MiM, a rok później doczekał się książkowego wydania (Mag). Nie można też zapomnieć o pomyśle T. Kołodziejczaka i J. Brzezińskiego – Strefa Śmierci (system SF drukowany w Magii i Mieczu).

Szczególnie ważny dla polskich RPG był rok 1997. Nakładem wydawnictwa Mag ukazał się wtedy system **Dzikie Pola** Jacka Komudy. Jest to pierwsza polska gra fabularna, oparta na całkowicie nowym pomyśle – naszym zdaniem zdecydowanie najlepsza.

Jest wiek XVII. Rzeczpospolita otoczona jest przez wrogie narody: Tatarów, Moskali, Szwedów, wstrząsana powstaniami kozackimi i innymi wewnętrznymi waśniami. W tych burzliwych czasach nie ma miejsca dla słabych, ale prawdziwy Sarmata, słynący z wielkiej fantazji, mocnego łba i umiejętności „robienia szablą", szybko może dojść do sławy i pieniędzy.

Po chwałę, bogactwo i zaszczyty ruszyć możesz jako Kozak, na dzikich stepach Ukrainy uczący się życia, albo towarzysz husarski, dumny i wyniosły zabijaka, który nie uznaje wielu ponad sobą. Polski szlachcic pić potrafił wiele, a byli tacy, którzy w tej sztuce osiągnęli mistrzostwo. „Tych pijanicami zowią i wielkim szacunkiem darzą bracia szlachta, a to za prawdziwą fantazję, mądrość i łeb, dzięki któremu przepić mogą regiment cały cudzoziemskich pludraków, chociażby Szwedów. Tych, których nie stać na ekwipunek husarski, w lżejszych chorągwiach służbę podjąć mogą, jako towarzysze pancerni, swawolnicy czy wachmistrze.

W Rzeczpospolitej jest też miejsce dla cudzoziemskiej szlachty, która służąc zarówno na dworach, jak i w wojsku, zaszczytów i majątków dorobić się może.

Nie tylko na pojedynkach i pijatykach spędza czas Swawolna Kompanija, ale i w przydrożnej karczmie czarta spotkać może, a każdemu wiadomo, że z diabłem niełatwa sprawa. Są jednak i tacy, co nie



pomni nauk Kościoła, duszę Piekłu zapisują, a w zamian nieczystych sił na pomoc w potrzebie wzywać mogą".

Oprócz ciekawego świata i specyficznego klimatu, bliskiego sercu każdego miłośnika Sienkiewiczowskiej Trylogii, wielką zaletą Dzikich Pól jest mechanika gry, w tym to, co najwspanialsze – walka białą bronią. W większości systemów fantasy walka z reguły ogranicza się do



banalnej wymiany ciosów. Dzikie Pola oferują więcej. Walka polega na różnych wyrafinowanych cięciach i zastawach, za wykonanie których płacimy punktami – a punktów mamy tym więcej, im wyższą wykazujemy biegłość w robieniu szablą. Szczególnie interesująca jest możliwość wykonywania rozmaitych zwodów i innych manewrów ubarwiających walkę. Niektórzy panowie bracia posiadają wiedzę o specjalnych cięciach, mało znanych i niezmiernie skutecznych.

Ewolucja gracza, ewolucja gry

Kto choć raz rozegrał jedną pełną sesję, ten wie, że na końcu czeka to, co tygrysy lubią najbardziej: przydzielanie doświadczenia. Punkty Doświadczenia przyznaje Mistrz Gry za osiągnięcia postaci podczas gry. Jest to o tyle istotne, że dzięki zdobytym w ten sposób punktom nasza postać rozwija się, staje się coraz silniejsza. Jak bardzo niektórym graczom na tym zależy, niech zaświadczy przypadek naszego kolegi, któremu zdarzyło się zaszarżować na demona z okrzykiem: „Za Punkty Doświadczenia!"

W pierwszych systemach (jak AD&D) najwięcej PD otrzymywało się za zabijanie wszelkich bestii. Gracz, któremu nie zależało na wczuwaniu się w odgrywaną rolę, ale miał silną postać i szczęście w kostkach, rozwijał się najszybciej. Z drugiej strony ktoś, kto miał mniejsze możliwości w bezpośrednim starciu, ale za to ciekawe pomysły i starał się dobrze odgrywać swą rolę, dostawał mniej PD, czego konsekwencją był wolniejszy rozwój. Nie trzeba chyba dodawać, jak niewłaściwe było to rozwiązanie. Oczywiście, przytomny Mistrz Gry potrafi nagrodzić dobrego gracza, ale brak mechanizmów zawsze utrudnia sprawiedliwą ocenę.

Później wprowadzono punkty za dobre odgrywanie bohatera i wiele innych rzeczy, jak chociażby dobra zabawa na sesji (np. w Warhammerze). W najnowszych systemach, zwłaszcza w World of Darknes, podstawą przyznawania punktów przez MG jest stopień wniknięcia w psychikę postaci i umiejętności aktorskie. Współczynniki nie są najważniejsze.

Innym problemem są kości. W wielu systemach rzucanie nimi jest nieodzownym elementem gry, co często prowadzi do nonsensów, gdy np. bardzo doświadczony pilot nie potrafi wystartować z doków. Wniosek jest prosty: w każdym systemie rzuty należy ograniczyć do niezbędnego minimum, co upłynni grę, a jednocześnie skłoni graczy do lepszego grania – zamiast chuchać na kości, trzeba będzie pomyśleć. Istnieją też systemy obywające się w ogóle bez kostek, np. **Amber**.

Ciekawą formą gier fabularnych jest tzw. **LARP** (Live Action Role-Playing). To po prostu gra na żywo. Jak na planie filmowym, gracz wciela się w postać np. maga i odziany w długą szatę dokonuje bohaterskich czynów. Żadna sesja rozgrywana w domu nie przyniesie tyle satysfakcji, co zwiedzanie starych lochów czy bitwa na miecze (nawet jeżeli są z



gumy). Przykładem takiej rozrywki jest chociażby „Orkon", co roku rozgrywany w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Zebrane w trakcie LARP-a doświadczenia mogą posłużyć na sesjach w domu jako pożywka dla wyobraźni.

Adam „Nubarus" Piesiak (nubarus@gambler.com.pl)
Przemysław „Namtar" Gorzałka

Od redakcji: Na tym kończymy wersję drukowaną „Kronik RPG" – ze względu na iście epickie proporcje, cały artykuł nie zmieścił się na skromnych łamach Gamblera. Pełną wersję publikujemy na naszym CD 8/99, w katalogu \ROZNOSCI.



Widziane z Zacisza

O czym by tu grę napisać...

Czy zastanawialiście się kiedykolwiek nad tym, że życie przynosi dziesiątki pomysłów na gry komputerowe? Wystarczy wziąć do ręki gazetę. Zaczynamy, jak każdy normalny Polak, od ostatniej strony, czyli od sportu. Pomysł pierwszy – menedżer drużyny koszykarek (niedawno Polki zdobyły mistrzostwo Europy). Tenis, finały NBA – to już było, co potwierdza przedstawioną na początku tezę. Przenosimy się więc na pierwszą stronę. Dzisiaj mamy trzy tematy – papież, Kosowo i pielęgniarki.

Pielgrzymka papieska to temat przyciężki. Choć zapewne dałoby się o niej napisać zręczną przygodówkę. Może na przykład jakieś działania związane z ochroną? Jednym z elementów takiej gry mogłoby być chodzenie po domach i spisywanie mieszkańców. To też pomysł z życia wzięty. Ponieważ podczas powrotu Ojca Świętego z Radzymina do Warszawy z mojego podwórka miał być przez około 0,1 sekundy widoczny papa–mobile, w niedzielę rano przyszło do mnie dwóch miłych panów i w czarnym notesiku dokonało adnotacji, że mieszkam i że się nazywam. Zupełnie jak podczas spisu powszechnego.

Z grą o problemach pielęgniarek byłoby już trudniej. Symulator strajku głodowego kojarzy mi się dość obrzydliwie: z filmem instruktażowo–szkoleniowym na temat odleżyn, którego fragmenty kiedyś widziałem. Był to zresztą film właśnie dla pielęgniarek. Kilka gier medycznych jednak już było – Theme Hospital choćby, że o innych, krwawych lub frywolnych nie wspomnę.

Zostało nam jeszcze Kosowo. To dobry temat. Każdy konflikt zbrojny jest dobrym tematem, choć zwykle postrzega się go jednostronnie, główny nacisk kładzie się na działania militarne i strategię. A przecież konflikt zbrojny to także wysiłek dyplomatyczny i propagandowy. Warto by wymyślić coś na ten temat.

Wyobraźcie sobie na przykład, że wcielacie się w postać Jamiego Shea. Jeśli ktoś nie wie, o kogo chodzi, służę pomocą – Jamie to ten szpakowaty Irlandczyk, który tłumaczył się w imieniu NATO (czyli naszym), ilekroć jakaś bomba spadła nie tam, gdzie powinna. Wprawdzie możliwości komputerów jeszcze nie pozwalają na napisanie gry, w której trzeba odpowiadać na podchwytliwe pytania dziennikarzy, jednak temat wygląda obiecująco.

Z kolei do wersji alfa gry „Kosowo – dyplomacja" wystarczy zdjęcie kilku oficjeli siedzących za stołem. Na dole ekranu wpisujemy swoją propozycję i naciskamy Enter, a wtedy nad jednym z nich pojawia się dymek i napis „no" albo „niet", w zależności od tego, jaką wersję językową wybierzemy. Oczywiście, wersję ostateczną trzeba by rozbudować o dźwięk i animacje.

Ponieważ jednak tematy wojenne sztampowo ograniczają się do symulatorów i strategii, możemy w ciągu najbliższych miesięcy spodziewać się symulatorów lotniczych spod znaku Allied Forces albo co najmniej nowych zestawów scenariuszy do symulatorów już istniejących (w iF-22 latało się nad byłą Jugosławią, choć nie nad Kosowem). Najmniej ciekawy będzie symulator Apache'a, jako że misje będą polegać tylko na rozbiciu się podczas lotu treningowego – z zejściem śmiertelnym lub bez.

Nacz. w st. spocz.